



CAJA DE HERRAMIENTAS PROFESIONALES KEEP ON

Cuarto Producto Intelectual

**KEEP ON APOYO A LOS DOCENTES ESCOLARES EN LA
PREVENCIÓN DEL ABANDONO DE ESTUDIANTES INMIGRANTES**

2016-1-ES01-KA201-025421
keepon-project.eu



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea



Este proyecto (2016-1-ES01-KA201-025421) ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.



Caja de Herramientas Profesionales. Contenido

Introducción	3
Módulo A: Asesoramiento, coaching y apoyo educativo	5
UD 01. Necesidades y dificultades educativas	5
Título de la herramienta: Leer & Escribir & Dibujar	5
Título de la herramienta: Cantar & Decir & Más	8
UD 02 Enseñar a aprender	10
Título de la herramienta: “Aprender vía jugando” (<i>juego de tarjetas para mejorar las habilidades del lenguaje</i>)	10
Título de la herramienta: Obra de teatro	13
UD 03. Responsabilidad propia y auto-organización	17
Título de la herramienta: K-W-L-H (Saber-Qué conocer-Aprender-Cómo).....	17
Título de la herramienta: Estrategia PLEASE	19
Módulo B: Prevención del abandono LU 04. Construyendo una cultura positiva de la escuela	21
UD 04. Construyendo una cultura positiva de la escuela	21
Título de la herramienta: Actividades Escolares para la Igualdad y Diversidad	21
Título de la herramienta: Método de resolución de problemas S.O.D.A.S.	24
UD 05: Participación comunitaria y mediación familiar	27
Título de la herramienta: Lista de comprobación de la Participación Familiar y Comunitaria	27
Título de la herramienta: Árbol de Problemas.....	30
UD 06. Factores de riesgo del abandono, medidas preventivas y sistemas de apoyo	32
Título de la herramienta: Un Ejercicio para todos los Pedagogos.....	32
Título de la herramienta: Diario del Aprendizaje	34
UD 07. Sistemas de advertencia de abandono	36
Título de la herramienta: El Esquema de las 4 Perspectivas	36
Título de la herramienta: Cuestionario para Coaching Juvenil	40
Módulo C: Interculturalidad en la educación	42
UD.08 Sensibilización intercultural	42
Título de la herramienta: Estereotipos, Prejuicios y Discriminación en los Medios.....	42
Título de la herramienta: Test de Prejuicios.....	44
UD.09 Mediación intercultural	47
Título de la herramienta: El Modelo Iceberg sobre la Cultura	47
Título de la herramienta: Conectando Escuela y Hogar	51
UD 10. Integración escolar	54
Título de la herramienta: Aprendizaje digital del lenguaje digital (Aprendizaje de Idiomas On-Line y Offline)	54
Título de la herramienta: Aprendizaje basado en juegos.....	55



Introducción

El objetivo del proyecto **KEEP ON** es mejorar el desarrollo profesional de las y los educadores y docentes escolares, dotándoles de enfoques y metodologías innovadores, como el aprendizaje dialógico o el aprendizaje entre iguales, para fomentar un papel activo de las y los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ayudando a construir entornos interculturales en las aulas. Esto ayudará a los profesionales de la educación escolar a gestionar la **diversidad cultural** a fin de evitar el **abandono escolar** de migrantes y minorías étnicas, así como de refugiados/as y solicitantes de asilo.

El proyecto KEEP ON integra metodologías y enfoques innovadores dirigidos al empoderamiento de la juventud migrante y de las minorías étnicas en conceptos relacionados con sí mismos, como el control, el autocontrol, la autoeficacia y la identidad social, así como para construir estrategias para hacer frente a la identidad social negativa y la influencia de los miembros de la comunidad en la autoestima.

La Caja de Herramientas Profesionales de KEEP ON es el cuarto producto intelectual del proyecto. Estas herramientas profesionales son un recurso muy útil de información práctica para la implementación directa de métodos innovadores en la Prevención del abandono de estudiantes migrantes.

Las Herramientas Profesionales están dirigidas a **varios perfiles educativos** (profesores, tutores, formadores, educadores escolares, directores y / o asesores) para **apoyar** a los profesionales de la Educación Escolar en la prevención del Abandono de estudiantes migrantes.

También ofrece **material de capacitación** de alta calidad en Prevención del abandono con un gran potencial de difusión y explotación.

La Caja de Herramientas Profesionales contiene un conjunto de metodologías prácticas e innovadoras, dinámicas y recursos, basados en:

- a) El marco teórico y las competencias identificadas en el Currículum de Formación KEEP ON.
- b) Las teorías y metodologías desarrolladas en el Manual pedagógico.

Estos contenidos prácticos se adaptan a las necesidades específicas de los usuarios objetivo y beneficiarios del proyecto, para ser aplicados en las escuelas, organizaciones, servicios y actividades profesionales que trabajan con estudiantes.

Todas las herramientas desarrolladas a continuación siguen la misma estructura para facilitar la lectura, comprensión y adaptabilidad a diferentes entornos educativos:

- a) **Título de la herramienta**
- b) **Descripción de la herramienta**
- c) **Material necesario**
- d) **Recursos útiles**

A continuación, se describen las herramientas desarrolladas en relación con los módulos cubiertos por el proyecto KEEP ON:



Módulo A: Asesoramiento, orientación y apoyo educativo	Herramientas desarrolladas
UD 01. Necesidades y dificultades educativas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leer & Escribir & Dibujar 2. Cantar & Decir & Más
UD 02. Enseñar a aprender	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aprender vía jugando (juego de tarjetas para mejorar las habilidades del lenguaje) 2. Jugando al teatro
UD 03. Responsabilidad propia y auto-organización	<ol style="list-style-type: none"> 1. K-W-L-H (Saber-Qué conocer-Aprender-Cómo) 2. Estrategia PLEASE

Módulo B: Prevención del abandono	Herramientas desarrolladas
UD 04. Construyendo una cultura positiva de la escuela	<ol style="list-style-type: none"> 1. Actividades de Clase de Igualdad y Diversidad 2. Método de resolución de problemas S.O.D.A.S.
UD 05. Participación comunitaria y mediación familiar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lista de verificación de Participación Familiar y Comunitaria 2. Árbol de problemas
UD 06. Factores de riesgo del abandono, medidas preventivas y sistemas de apoyo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Un Ejercicio para todos los Pedagogos 2. Diario de Aprendizaje
UD 07. Sistemas de alerta del abandono	<ol style="list-style-type: none"> 1. El Esquema de las 4 Perspectivas 2. Coaching de Cuestionario Juvenil

Módulo C. Interculturalidad en la educación	Herramientas desarrolladas
UD 08. Sensibilización intercultural	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estereotipos, prejuicios y discriminación en las noticias 2. Juego de Prejuicios
UD 09. Mediación Intercultural	<ol style="list-style-type: none"> 1. Modelo de Cultura Iceberg 2. Conectando Escuela y Hogar
UD 10. Integración escolar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aprendizaje del lenguaje digital (Aprendizaje de Idiomas On-Line y Offline) 2. Aprendizaje basado en juegos



Módulo A: Asesoramiento, coaching y apoyo educativo

Módulo A: Asesoramiento, coaching y apoyo educativo

UD 01. Necesidades y dificultades educativas

Título de la herramienta: Leer & Escribir & Dibujar

Descripción	<p>Comprender un texto es mucho más difícil de lo que se piensa para algunos estudiantes. Para facilitar esta tarea es necesario apoyar las habilidades de lectura y escritura mediante otras habilidades, como el dibujo. El objetivo de esta herramienta es combinar el sentido visual del alumno con la actividad de escritura para que pueda mejorar sus habilidades académicas y encontrar oportunidades para la expresión creativa.</p> <p>Cómo usarlo:</p> <p>Paso 1: Agrupe a los estudiantes en parejas y entregue textos de lectura y hojas de trabajo. Todas las parejas comparten un texto y cada pareja tiene un texto diferente.</p> <p>Paso 2: Deles tiempo para leer sus textos - la duración depende del nivel y la longitud de los textos. Las parejas leen los textos de forma conjunta para su comprensión. El proceso de lectura puede ir acompañado de música acústica (música sugerida: Yiruma, Spring Time: https://www.youtube.com/watch?v=w1s4cTsPeHo Kitaro, Carvansaray: https://www.youtube.com/watch?v=RQS9_ZN5k_c).</p> <p>Paso 3: Pida a los estudiantes que hablen sobre el/los personaje/s, el/los evento/s, el lugar donde se desarrolla el texto y que den un nuevo título. En esta fase pueden dibujar las diferentes escenas para mejorar la comprensión del texto.</p> <p>Paso 4: Los estudiantes rellenan la ficha conjuntamente.</p> <p>Paso 5: Presentación de sus trabajos. Dar a cada grupo su opinión.</p>
Recursos útiles	Para diferentes hojas de trabajo e instrucciones: https://www.edhelper.com/ReadingComprehension.htm
Material necesario	- Una breve historia, un texto literario. - Ficha(ver abajo).



HOJA DE TRABAJO: LEER, ESCRIBIR Y DIBUJAR	
Página 1: Ejercicios de Escritura	
El/Los personaje/s	
El lugar	
Eventos en la Historia	❖ ❖ ❖ ❖ ❖
¿Cómo terminó?	
Dar un nuevo nombre a la historia	



Página 2: Ejercicios de Dibujo

Dibujar las escenas con tu pareja. Pueden turnarse para leer, revisar y dibujar

Escena 1	
Escena 2	
Escena 3	
Escena 4	
Escena 5	
TIEMPO PARA LA PRESENTACIÓN DE SU TRABAJO	

Módulo A: Asesoramiento, coaching y apoyo educativo	
UD 01. Necesidades y dificultades educativas	
Título de la herramienta: Cantar & Decir & Más	
Descripción	<p>La metodología de Orff Schulwerk ofrece un modelo educativo integral que combina la música con habilidades básicas de conversación con movimientos y teatro. El objetivo es superar las dificultades lingüísticas y sociales a través de la incorporación del discurso, la canción, el movimiento, el uso del teatro y, a menudo, el juego con instrumentos. Al usar tambores y baquetas (por ejemplo), los alumnos interactúan entre sí, facilitan la coordinación de sus movimientos y practican alguna parte de un idioma.</p> <p>Cómo utilizarlo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juego Preliminar: Los alumnos experimentan y exploran los materiales que se van a utilizar bajo supervisión. - Imitación: Respuesta repetitiva de un patrón dado por la profesora. - Exploración del material: Experiencias guiadas por los profesores en la aplicación de las ideas sugeridas (patrones, palabras, etc.). - Improvisación: Invención de material original. <p>Ejemplo: Tambores y baquetas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El profesor recita su poema. Los estudiantes escuchan los patrones repetidos. • “¿Has notado algún patrón repetido?” (Tambores y baquetas.) • Los estudiantes se unen al profesor en el patrón repetido. Escucha el patrón de contraste. • Los estudiantes recitan los poemas completos, con el profesor y luego sin el apoyo de él. • El profesor muestra percusión corporal. Palmada con "tambores". Aplauso con "baquetas". • Los estudiantes se unen al profesor en el poema y en la percusión.
Recursos útiles	<p>Para materiales de lecciones completas:</p> <p>https://teachingwithorff.com/category/lesson-plans/</p>



	<p>Ejemplos de lecciones por Roger Sams:</p> <p>http://teachingwithorff.com/wp-content/uploads/2014/09/HD-Stick-Lessons-by-Roger-Sams.pdf</p> <p>Página web de la Asociación Americana Orff Schulwerk:</p> <p>http://aosa.org/</p>
Material necesario	<ul style="list-style-type: none">- Poema / texto con patrones repetidos.- Instrumento musical, preferiblemente palos y tambores (cuando sea necesario).

Módulo A: Asesoramiento, coaching y apoyo educativo

UD 02 Enseñar a aprender

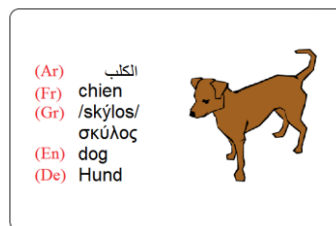
Título de la herramienta: “Aprender vía jugando” (juego de tarjetas para mejorar las habilidades del lenguaje)

Descripción

La herramienta que se describe a continuación es una actividad mencionada en la plataforma digital creada para el proyecto PRESS (*Provision of Refugee Education and Support Scheme*), que es una iniciativa de la Universidad Abierta de Grecia. La actividad se aplicó en el Festival Cultural de Refugiados que tuvo lugar en Ginebra el 17 de junio de 2017.

El objetivo principal de la herramienta es mejorar las habilidades del lenguaje jugando a un juego de memoria. El juego se realiza con 20 pares de tarjetas (en total 40). Cada tarjeta tiene una imagen: por un lado, p. ej. un animal o un objeto, y por el otro lado está el nombre de la figura en varios idiomas. El juego, tal como se jugó en el Festival Cultural de Refugiados de Ginebra, utilizó el idioma francés, inglés y árabe, pero puede adaptarse a las necesidades de los estudiantes. Por ejemplo, para los estudiantes migrantes en España se puede usar el español/catalán/euskera/gallego junto con el inglés y el árabe. El objetivo de cada jugador es hacer coincidir la imagen de su tarjeta con su pareja y pronunciar la palabra de esas tarjetas en todos los idiomas utilizados y, si es posible, en un idioma adicional.

Para usar la herramienta, el profesor/instructor tiene que preparar el material necesario para el juego, es decir, las tarjetas, ya sea con palabras sencillas o con palabras más complejas. Para las imágenes necesarias para la creación de las tarjetas, algunas fuentes son las páginas web www.openclipart.org, www.pixabay.com y commons.wikimedia.org, donde pueden encontrar una gran cantidad de imágenes prediseñadas gratuitas. El profesor puede organizar palabras por grupos de dificultad y por grupos de palabras relacionadas, es decir, animales, transporte, familia, saludos, etc. Usando un procesador de textos podemos crear tarjetas e imprimirlas. El resultado puede ser similar a la tarjeta que se muestra a continuación. Cada tarjeta debe estar impresa dos veces.



Una vez que se han creado las tarjetas, el profesor selecciona qué grupo de tarjetas usar para el juego, de acuerdo con las necesidades de los alumnos

y las metas del aprendizaje que desea alcanzar. En el primer paso del juego, las tarjetas se colocan boca abajo sobre la mesa. Cada jugador elige dos de las tarjetas y debe lograr que sean dos tarjetas que coincidan, es decir, tarjetas que representen la misma cosa. Si las tarjetas coinciden, el jugador debe pronunciar las palabras escritas en las tarjetas antes de continuar obteniendo dos tarjetas más. Si las tarjetas no coinciden, el jugador las devuelve a la mesa y será el turno del siguiente jugador. El ganador del juego es el jugador que haya emparejado la mayor cantidad de tarjetas y logre pronunciar las palabras escritas en ellas. Para mantener motivados a los alumnos, las personas que organizaron la actividad en el Festival Cultural de Refugiados en Ginebra prepararon varios regalos en forma de lotería. El ganador debe dibujar un número correspondiente a un regalo específico. De acuerdo con el artículo relativo en la plataforma digital del Proyecto PRESS, se demostró que tuvo éxito para mantener a los niños motivados.

En una segunda fase del juego, los profesores/docentes repartieron nuevas tarjetas, pero esta vez solo las imágenes de las tarjetas de la primera fase y no las palabras. Los niños tenían que escribir en las tarjetas el nombre de la imagen en todos los idiomas posibles. En esta fase, los niños no tenían que actuar de manera competitiva, sino que cada niño ayudaba a otros niños a alcanzar el objetivo común de completar todas las palabras de las tarjetas. Como consecuencia, esta cooperación durante la segunda fase entre los alumnos, aparte de la parte cognitiva de la actividad que mejora las habilidades del lenguaje, la herramienta transforma al grupo de niños en un equipo. Este último tiene a su vez muchos beneficios en términos de mejorar la sensación de seguridad dentro del equipo, la confianza, su desempeño en la parte cognitiva de las actividades y, al final, prevenir la deserción escolar.

El contenido del juego se puede adaptar a las necesidades de los alumnos. Como ya se dijo, se puede agregar o cambiar un idioma para satisfacer las necesidades del país de acogida de los refugiados. Además, el nivel del idioma se puede cambiar. Puede haber niveles de dificultad de las palabras en las tarjetas para que las jueguen personas de diferentes niveles de idioma o diferentes habilidades de velocidad de aprendizaje. Por ejemplo, los niños pequeños tienen una velocidad de aprendizaje diferente a la de los adolescentes o adultos. Por lo tanto, en consecuencia, la dificultad de las palabras se puede modificar según corresponda.

Además, el número de tarjetas puede ser superior a los 20 pares. El profesor/educador puede adaptar su número a más o menos de acuerdo con las necesidades de las estudiantes. Se recomienda un máximo de 8 niños como número adecuado de jugadores para que el juego tenga un



	buen flujo y se obtengan los resultados deseados en el tiempo estimado necesario para hacer la actividad, no superior a 5 horas.
Recursos útiles	<ul style="list-style-type: none">• http://press-project.eap.gr/thinktank/viewtopic.php?f=10&t=68• http://www.openclipart.org• http://www.pixabay.com• http://commons.wikimedia.org
Material necesario	<ul style="list-style-type: none">• Ordenador• Impresora• Papel o cartón para crear las tarjetas• Tijeras para cortar las tarjetas

Módulo A: Asesoramiento, coaching y apoyo educativo

UD 02 Enseñar a aprender

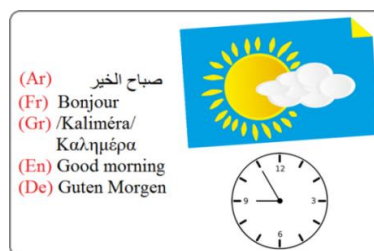
Título de la herramienta: Obra de teatro

Descripción

El objetivo de la herramienta es mejorar las habilidades lingüísticas de los refugiados/migrantes en el idioma del país de acogida de una manera experimental. A los alumnos se les pide que participen en situaciones sencillas en las que tienen que usar el idioma del país de acogida. En otras palabras, se convierten en actores actuando en escenas simples, que se van volviendo más complejas a medida que los estudiantes aprenden. En la primera fase, la escena se basa en saludar según el momento del día, según establezca el profesor/instructor. Gradualmente, los escenarios se enriquecen con más elementos como la presentación de él/ella, las indicaciones para direcciones, el tiempo, etc. Dependiendo de la edad, el nivel de habilidades lingüísticas y las posibles necesidades particulares de los alumnos, el profesor/instructor puede crear escenas más complicadas.

Por ello la herramienta se caracteriza por su flexibilidad para aplicarse a cualquier edad, desde niños hasta adolescentes y adultos. Además, se puede utilizar en cualquier país ya que el material necesario y que se describirá a continuación es fácilmente adaptable.

Para aplicar la herramienta, necesitaremos tarjetas con las palabras o frases necesarias escritas en ellas y, a ser posible, una imagen relacionada. Por ejemplo, para "Buenos días" dicha tarjeta podría tener la forma de la siguiente imagen:



Una buena fuente de imágenes gratuitas para la creación de tarjetas son las páginas web www.openclipart.org, www.pixabay.com y commons.wikimedia.org. Usando un procesador de textos e imprimiendo en papel o en cartulinas podemos crear tarjetas con palabras y frases que satisfagan las necesidades del grupo de estudiantes que enseñamos.



Cada alumno que participa en la obra recibe unas tarjetas con las palabras o frases necesarias para montar la escena. Él/ella puede recibir apoyo de otras personas si no recuerda la palabra/frase que necesita. Como ayuda él/ella puede usar un diccionario o una app con varios idiomas. De forma alternativa, esta información sobre palabras/frases se puede presentar con un proyector.

Las escenas se pueden grabar en vídeo y los vídeos se pueden presentar luego con el proyector. Esto mejorará el aprendizaje y además dará más diversión al proceso, ya que los alumnos se sentirán bien al verse a sí mismos en los vídeos.

A continuación se presentan unas escenas-tipo que se pueden utilizar en las primeras fases:

Escena 1 (Saludos)

El profesor define al principio el supuesto momento del día en que se está llevando a cabo la situación. El tiempo dará como resultado diferentes saludos que los alumnos deberán usar. Por lo tanto, si el escenario definido por el profesor es que los alumnos se encuentran con alguien por la mañana, debe responder de la siguiente manera:

- ¡Buenos días!
- ¡Buenos días!
- Personas Saliendo...*
- Adiós.
- Adiós.

De lo contrario, si es más tarde:

- ¡Buenas tardes!
- ¡Buenas tardes!
- Personas Saliendo...*
- Buenas noches / Adiós
- Buenas noches / Adiós

Escena 2 (Conociendo nuevas personas)

- *Saludos*
- ¿Cómo te llamas?
- Mi nombre es Sam. ¿Cuál es tu nombre?
- Soy Kevin, y este es mi amigo Danny.
- Encantado de conocerte Kevin. Encantado de conocerte Danny.
- ¿De dónde eres?
- Soy de Siria. ¿Y tú?



	<ul style="list-style-type: none">- Soy de Irak. <p><u>Escena 3 (Preguntar la dirección)</u></p> <p>El profesor define de nuevo la hora del día y, además, el lugar al que le gustaría ir, y deja que los alumnos interactúen con la ayuda de las tarjetas. Cuando sea necesario puede intervenir para ayudar a los alumnos.</p> <p style="padding-left: 40px;">¡Disculpa! ¿sabes cómo llegar al centro de la ciudad?</p> <p style="padding-left: 40px;"><i>Se dan las Direcciones</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Gracias.- De nada. <p><u>Escena 4 (Hora)</u></p> <p>El profesor define el tiempo, es decir, muestra un dibujo con un reloj. Los participantes preguntarán a los demás qué hora es. El escenario se repite tantas veces como sea necesario para que cada participante sepa cómo responder cualquier hora.</p> <ul style="list-style-type: none">- ¡Disculpa! ¿Qué hora es?- Son las... “”- Gracias.- De nada. <p>De acuerdo con el progreso de los alumnos, las escenas se enriquecen y las diferentes palabras/frases utilizadas en anteriores escenas se combinan.</p> <p>Además, se presentan a los estudiantes los vídeos con diálogos sencillos en el idioma del país de acogida. Después, se les pide inicialmente a los estudiantes que hagan un resumen del diálogo y, además, que lo utilicen como escenario. Hay muchos vídeos en la web con diálogos sencillos para el aprendizaje de idiomas.</p> <p>En definitiva, el método descrito anteriormente se caracteriza por su flexibilidad en términos de la dificultad y el lenguaje utilizado en las escenas. Se recomienda que los profesores conozcan primero el nivel de las habilidades lingüísticas de los alumnos, así como sus necesidades particulares. Teniendo en cuenta la reacción de los estudiantes las escenas se pueden adaptar a otras situaciones de su vida cotidiana.</p>
Recursos útiles	<ul style="list-style-type: none">- http://metadrasi.org/en/campaigns/mini-lexicon-for-basic-communication/- http://www.metadrasi.org/lexiko/select_language.htm- http://www.openclipart.org- http://www.pixabay.com



	- http://commons.wikimedia.org
Material necesario	<ul style="list-style-type: none">- Ordenador- Impresora- Papel o cartón para crear las tarjetas- Tijeras para cortar las tarjetas- Un pequeño diccionario o una app con varios idiomas- Proyector



Módulo A: Asesoramiento, coaching y apoyo educativo

UD 03. Responsabilidad propia y auto-organización

Título de la herramienta: K-W-L-H (Saber-Qué conocer-Aprender-Cómo)

<p>Descripción</p>	<p>La estrategia K-W-L-H (acrónimo en inglés de <i>know, what, learn, how</i>) se usa para guiar a los estudiantes a través de un texto, de manera que aprendan a organizar las ideas. Los estudiantes comienzan por una lluvia de ideas de todo lo que SABEN sobre un tema. Esta información se registra en la columna K de una tabla K-W-L-H (ver a continuación). Luego, los estudiantes generan una lista de preguntas sobre lo que quieren saber del tema. Estas preguntas se enumeran en la columna W de la tabla. Durante o después de la lectura, los estudiantes responden las preguntas que están en la columna W. Esta nueva información que han aprendido se registra en la columna L del cuadro K-W-L-H. Finalmente, para la columna H, los estudiantes escriben cómo o de qué recursos pueden obtener más información.</p> <p>Propósito</p> <p>La estrategia K-W-L-H sirve para los siguientes objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Delimitar el conocimiento previo de los estudiantes.➤ Establecer objetivos de aprendizaje.➤ Ayudar a los estudiantes a mejorar su comprensión del texto. <p>Se trata de una estrategia constructivista basada en las observaciones y puntos de vista personales de los estudiantes, y también se puede utilizar como una tarea de aprendizaje entre iguales en el entorno de aprendizaje.</p>
<p>Recursos útiles</p>	<p>http://www.nea.org/tools/k-w-l-know-want-to-know-learned.html#h</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=7-8oHyimDE</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=PvFoON4oIOc</p> <p>http://ccti.colfinder.org/sites/default/files/constructivist_teaching_methods.pdf</p>
<p>Material necesario</p>	<p>El profesional puede utilizar la siguiente ficha (ver cuadro a continuación)</p>



CUADRO K-W-L-H			
K ¿Qué SABEMOS?	W ¿Qué QUEREMOS saber?	L ¿Qué hemos APRENDIDO?	H ¿CÓMO Podemos aprender más? (¿dónde podemos encontrar información adicional sobre el tema?)



Módulo A: Asesoramiento, coaching y apoyo educativo

UD 03. Responsabilidad propia y auto-organización

Título de la herramienta: Estrategia PLEASE

Descripción

La responsabilidad propia se fortalece a través de la auto-organización, necesaria para mejorar las habilidades académicas en la escuela. La gestión del tiempo es un factor importante para obtener resultados exitosos. La estrategia PLEASE está destinada a que los estudiantes encuentren y organicen ideas por escrito, y que lo hagan de una manera que les haga ganar tiempo durante la escritura. En secundaria este tipo de listas de control son útiles para mejorar las habilidades de pensamiento estratégico de los estudiantes. La estrategia PLEASE en inglés es un acrónimo de:

1. **P** - Elegir un tema
2. **L** - Hacer una lista con tus ideas
3. **E** - Evaluar la lista
4. **A** - Activar el párrafo con una oración sobre el tema del texto
5. **S** - Escribir oraciones de apoyo a la idea principal
6. **E** - Terminar con una frase concluyente

Los pasos que deben seguir los alumnos, incluida la planificación y la escritura, se indican en la lista de verificación y los alumnos siguen las instrucciones durante el proceso de escritura.

CÓMO USAR LA HERRAMIENTA:

Paso 1: El profesor pide a los alumnos que elijan el formato de texto apropiado dado el tema, el propósito y el nivel de la clase.

Paso 2: Los estudiantes escriben sus ideas sobre el tema y determinan si esa información es completa o no.

Paso 3: El profesor pide a los estudiantes que reflexionen sobre su propia escritura. Planean la mejor manera de organizar o secuenciar las ideas que se usarán para generar oraciones de apoyo a la idea central.

Paso 4: La activación de la escritura comienza con una oración temática para comenzar el párrafo. Los estudiantes son instruidos sobre cómo escribir



	<p>oraciones temáticas declarativas cortas y sencillas que "activarán" la idea escrita para el lector.</p> <p>Paso 5: Con el fin de proporcionar más información a partir de la oración inicial, se utilizará la lista de ideas complementarias, de manera que gradualmente se mejore la idea del párrafo, al generar oraciones aclaratorias o de "expansión".</p> <p>Paso 6: Los estudiantes finalizan su párrafo con una oración de resumen, con lo que se mantienen conectadas todas las ideas.</p> <p>Welch, M., & Jensen, J.B. (1990). Write, P.L.E.A.S.E.: A video-assisted strategic intervention to improve written expression of inefficient learners. Remedial and Special Education, 12, 37-47.</p>
Recursos útiles	<p>http://cehso1.unl.edu/csi/Pdfs/please.pdf</p> <p>http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.632.6591&rep=rep1&type=pdf</p>
Material necesario	(ver abajo)
FICHA DE LA ESTRATEGIA PLEASE	
Mi tema	
Lista de Ideas	<ul style="list-style-type: none"> • •
Mi evaluación	
Oraciones temáticas	
Oraciones de apoyo	
Oración final	
Notas del profesor	



Módulo B: Prevención del abandono

LU 04. Construyendo una cultura positiva de la escuela

Módulo B: Prevención del abandono

UD 04. Construyendo una cultura positiva de la escuela

Título de la herramienta: Actividades Escolares para la Igualdad y Diversidad

La siguiente herramienta ha sido diseñada para proporcionar a los profesores diferentes actividades e ideas para fomentar el multiculturalismo en sus clases y, por lo tanto, en sus escuelas, como una forma de contribuir a construir una cultura escolar positiva.

Los profesores deberán utilizar estos recursos:

- Incluir la diversidad dentro de sus métodos de enseñanza.
- Hacer referencia y usar ejemplos de varias culturas, religiones y tradiciones.
- Cuestionar los estereotipos.

A continuación se detallan unas actividades útiles para los profesores:

Descripción

1. Utilizar noticias y eventos actuales
Discutir en clase situaciones actuales en las que las personas son discriminadas y ver lo que sus alumnos piensan y entienden al respecto.
2. Hacer una lista con cosas que usamos de otros países
Pedir a sus alumnos que enumeren qué cosas usan en su vida cotidiana que provienen del exterior. ¿Están sorprendidos por el resultado?
3. Incluir en actividades de clase
Asegurarse de que cuando se utilicen ejemplos, imágenes y cualquier otra clase de recursos, estén incluidas personas de diferentes orígenes y capacidades, necesidades especiales, etc.
4. Concursos de preguntas
Utilizar cuestionarios para aprender sobre diferentes culturas, religiones, discapacidades, etc.
Puede también involucrar a los alumnos para preparar los cuestionarios cada semana.



5. Semanas temáticas

Organizar, por ejemplo, "Semana latinoamericana", "Semana islámica", "Semana de la discapacidad" ... y preparar materiales, alimentos, fotos y actividades sobre ese tema.

También puede utilizar eventos que se celebran como el "Año Nuevo Chino", "Ramadán", para explicar por qué se celebra cada fiesta y compartir con sus alumnos qué es lo que más disfrutan.

6. Aprender idiomas

Enseñe a sus alumnos palabras en diferentes idiomas para que que comprendan las barreras del idioma que enfrentan los migrantes en todo el mundo y para hablar sobre los beneficios de hablar más de un idioma.

7. Analizar expresiones populares estereotipadas

Tomar diferentes expresiones populares donde las personas son discriminadas por sexo, origen, religión, orientación sexual, discapacidad, etc., y preguntar a sus alumnos sobre los estereotipos que hay detrás y cómo pueden sentirse las personas cuando los escuchan.

Por ejemplo:

"Toda su familia son delincuentes, qué puedes esperar..."

"Está soltero y es mayor, seguro que es homosexual"

"Mujer al volante peligro constante"

"Trabaja como si fuera un/a negro/a"

"¿Cuántos panes hay en el horno? ¿21 están quemados! ¿Quién lo hizo? El perro judío "

8. Juegos de audición / vista / impedimentos físicos

Realizar juegos para crear conciencia sobre las diferentes discapacidades físicas. ¿Pueden sus estudiantes ponerse un jersey con solo una mano? ¿Pueden guiar a un amigo por el aula con una venda en los ojos? ¿Pueden leer los labios de las personas que hablan en televisión con el sonido apagado? Use estas actividades para mostrar las dificultades que sufren las personas con capacidades diferentes y explique cómo estas personas aprenden a superarlas.

9. Rompecabezas sobre países

Haga sus propios rompecabezas para unir hechos, banderas, idiomas, ... con su país.

10. Poner música

Traer música del mundo y / o instrumentos de otros países.



	<p>11. <u>Contar historias</u> Usar historias que desafíen las percepciones y los estereotipos para alentar a sus alumnos a pensar sobre sus creencias y mirar el mundo de una manera diferente.</p>
Recursos útiles	<p>Edutopia - George Lucas Educational Foundation https://www.edutopia.org/blog/preparing-cultural-diversity-resources-teachers</p> <p>Promoting Equality & Diversity in the Classroom – Tips & Resources for Teachers. Louise Petty, 2014. http://www.highspeedtraining.co.uk/hub/classroom-equality-diversity/</p>
Material necesario	<p>Papel, bolígrafos, pizarra, ordenador para reproducir música y vídeos de ejemplos de alimentos, instrumentos musicales (o imágenes con instrumentos de música).</p>



Módulo B: Prevención del abandono

UD 04. Construyendo una cultura positiva de la escuela

Título de la herramienta: Método de resolución de problemas S.O.D.A.S.

Descripción	<p>Para crear un ambiente positivo en las clases y en toda la escuela se debe hablar de las relaciones entre las personas que conviven en la escuela. Se requiere un compromiso por generar un buen ambiente por parte de todo el equipo: administradores, docentes y personal de apoyo. Es posible lograrlo, incluso de los entornos escolares más desafiantes.</p> <p>Los problemas siempre surgirán, ya sea dentro o fuera de la escuela. Es mucho más probable que los estudiantes los reconozcan y los resuelvan adecuadamente cuando les enseñemos cómo hacerlo. La resolución de problemas también se puede usar de forma retrospectiva para ayudar a los estudiantes a tomar mejores decisiones en el futuro.</p> <p>El método SODAS es un modelo que proporciona estructura al proceso de resolución de problemas y ofrece a los estudiantes una nueva forma de abordar situaciones en las que podrían haber actuado de manera apresurada o inapropiada en el pasado.</p> <p>Este método ayuda a examinar problemas de una manera racional y fácil de recordar.</p> <p>S.O.D.A.S. es un acrónimo en inglés de:</p> <p>S = Situación O = Opciones D = Desventajas A = Ventajas S = Solución</p> <p>S = Situación: El estudiante describe una situación que causa un problema.</p> <p>O = Opciones: Se anima al alumno a enumerar al menos tres opciones que podría haber considerado para manejar esa situación.</p> <p>Es importante que la opción que causó un problema esté incluida como una de las posibilidades. El estudiante puede dar más de 3 opciones para cualquier situación particular.</p> <p>D = Desventajas y A = Ventajas: A continuación, el estudiante enumera algunas desventajas y ventajas (pros y contras, o beneficios y consecuencias) para cada una de las opciones. Es importante incluir desventajas y ventajas para cada opción.</p>
--------------------	--



S = Solución	<p>Finalmente, después de revisar varias opciones, cada una con sus desventajas y ventajas, el estudiante presenta una solución para "la próxima vez".</p> <p>Al practicar el método S.O.D.A.S los estudiantes pueden desarrollar su habilidad para resolver problemas y generalizar el uso de la habilidad en diferentes lugares y con diferentes personas.</p> <p>Se recomienda a los profesionales que adapten los pasos del método de acuerdo con las expectativas y necesidades de sus alumnos. Es importante dejar tiempo para la discusión y modificar los pasos de la habilidad si es necesario.</p>
Recursos útiles	<p>http://suebadeau.webs.com/SODAS.pdf</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=K-SeO-aT2i8</p> <p>http://teammates.org/wp-content/uploads/2016/06/Problem-Solving-the-S.O.D.A.S.-Method.pdf</p>
Material necesario	(Ver tabla abajo)

MÉTODO SODAS	
Describe la situación	
Enumera 3 o más opciones para manejar esa situación la próxima vez	
a.	
b.	
c.	
Para CADA Opción, enumera las Desventajas	
a.	



b.
c.
Para CADA Opción, enumera las Ventajas
a.
b.
c.
¿Cuál es mi solución?



Módulo B: Prevención del abandono

UD 05: Participación comunitaria y mediación familiar

Título de la herramienta: Lista de comprobación de la Participación Familiar y Comunitaria

Descripción	<p>Esta herramienta está destinada a ayudar al personal educativo (principalmente directores, pero también a profesores) a proporcionar una lista de verificación y evaluación del proceso de participación de las familias y la comunidad en sus centros educativos.</p> <p>La herramienta se divide en tres secciones para monitorear el proceso de participación, desde el nivel básico hasta las estrategias de participación más completas. Las columnas ayudan a establecer la prioridad de las estrategias y al personal responsable de ellas, así como a identificar la periodicidad de las actividades.</p> <p>La lista de verificación proporciona un número mínimo de actividades o estrategias en los 3 niveles; sin embargo, el personal educativo puede agregar las que considere según el contexto y las necesidades sociales, culturales y educativas.</p> <p>Ver lista de verificación a continuación.</p>
Recursos útiles	<ul style="list-style-type: none">• Lista de verificación original (con algunas otras preguntas y actividades): http://c.ymcdn.com/sites/www.nafsce.org/resource/resmgr/Toolkits/Boston_Engaging_Families_Out.pdf• Otra lista de verificación útil para la participación de la familia y para el personal educativo de la comunidad: http://www.michigan.gov/documents/Parent_Involvement_Part_1_12-16-04_111426_7.pdf• Otras herramientas de compromiso familiar: http://www.nafsce.org/?page=Toolkits• Encuesta de Satisfacción de los Padres: http://www.tolerance.org/sites/default/files/documents/tt_abc_parent_attitudinal.pdf
Material necesario	<ul style="list-style-type: none">• Esta lista de verificación solo requiere el uso de un ordenador, un bolígrafo y una impresora.



NIVEL 1 - (Básico) Estrategias de involucración y compromiso	Rara vez	Algunas veces	Regularmente	Prioridad	Asignado a
1- Hay carteles que dan la bienvenida a los padres al Centro Educativo (C.E.).					
2- El personal saluda a los padres de una manera amistosa y respetuosa a la hora de la recogida. El personal se dirige a los padres por su nombre					
3- El personal pregunta a los padres cómo están, cómo se sienten.					
4- El personal presenta a los padres a otros padres.					
5- El personal hace un esfuerzo por comunicar a cada padre algo interesante / positivo que su hijo hizo o dijo al menos una vez a la semana.					
6- El personal pide a los padres regularmente información sobre las necesidades de sus hijos.					
7- El C.E. tiene información sobre los recursos comunitarios para los padres (salud mental y física, nutrición, vivienda, servicios sociales, actividades gratuitas, etc.).					
8- El C.E. realiza al menos una vez al año una jornada de puertas abiertas para atraer e informar a las nuevas familias y conocer a las existentes.					
9- El programa mantiene orientaciones periódicas con los padres, en diferentes momentos y fechas para fomentar una mayor participación					
10- El personal llama a los padres para recordarles las reuniones y llamarlos después para agradecerles o decirles que les echaron de menos si no fueron.					
11. Las actividades familiares se planifican en varios momentos del día o de la semana y toman en cuenta el horario de trabajo de los padres.					
NIVEL 2 - (Intermedio) Estrategias de Involucración & Compromiso	Rara vez	Algunas veces	Regularmente	Prioridad	Asignado a
1- El personal recibe formación y apoyo sobre cómo ser respetuoso con las familias y los niños, sin importar sus orígenes o rasgos culturales.					



2- El C.E. se comunica con las familias constantemente, usando boletines informativos, llamadas, correos electrónicos, etc.					
3- El C.E. tiene un buzón de sugerencias y el personal está preparado para tomar en cuenta las sugerencias de los padres.					
4- El personal pregunta a las familias qué quieren y necesitan y realmente escuchan sus respuestas.					
5- Si el personal no habla los idiomas de todas las familias, el C.E. tiene intérpretes para comunicarse verbalmente.					
6- El C.E. ofrece actividades para los padres y el personal: clases de ejercicios, talleres de arte, cursos de primeros auxilios, etc.					
7- El C.E. propicia lugares de reunión para padres y/o grupos de discusión					
8- El C.E. tiene voluntarios e invita a la comunidad en general para que participen en la vida escolar.					
9- El personal educativo realiza encuestas formales e informales de manera regular.					
10- El personal invita a las familias a compartir las tradiciones familiares (recetas de cocina, fotos, baile, etc.)					
NIVEL 3 (Avanzado) - Estrategias para Desarrollar el Liderazgo Familiar / de los Padres	Rara vez	Algunas veces	Regularmente	Prioridad	Asignado a
1- El personal educativo apoya a los padres en asuntos que afectan al C.E. a y sus hijos (servicios educativos, de salud, sociales, etc.)					
2- El personal celebra y reconoce a los padres que contribuyen con su tiempo y esfuerzo.					
3- El C.E. ofrece cursos de liderazgo para los padres y los alienta activamente a participar,					
4- El C.E. tiene un programa para mejorar el consejo o Junta Asesora donde los padres pueden ayudar a establecer la agenda.					
5- El C.E. ofrece visitas domiciliarias para proporcionar información a los padres y construir relaciones.					
6- El personal del C.E. ayuda a facilitar que las familias y las escuelas trabajen juntas como un equipo para establecer metas para el niño.					

Módulo B. Prevención del abandono

UD 05: Participación comunitaria y mediación familiar

Título de la herramienta: Árbol de Problemas

Descripción

Un árbol de problemas es una herramienta muy conocida porque ayuda a proporcionar una visión general de todas las causas y efectos conocidos de un problema determinado; en este caso, a las situaciones de abandono escolar y las necesidades de participación familiar y comunitaria. Comprender el contexto e identificar causas y efectos es esencial para planificar un proceso de participación.

Las principales características de un árbol de problemas son:

1. Ayuda a descomponer el problema en elementos definibles y manejables, posibilitando el cambio de problemas abstractos a soluciones más factibles.
2. Identifica los principales problemas y argumentos y puede ayudar a establecer quiénes y cuáles son los actores que participan y los procesos en cada etapa.
3. Puede involucrar a todos los actores relacionados con el problema en mayor o menor medida, de modo que los profesores y el resto del personal educativo pueden debatir cuestiones y encontrar soluciones junto con los padres y otros miembros de la comunidad.
4. Se abordan e identifican los problemas actuales, en lugar de cuestiones aparentes, futuras o pasadas.
5. Proporciona un resumen del plan del proyecto, que incluye las actividades que deben llevarse a cabo, el objetivo y los resultados de la intervención.

El árbol de problemas se lleva a cabo en 4 pasos:

- 1. Seleccionar y definir el problema central:**
 - Lo primero es identificar el problema que el proyecto quiere superar. El problema central solo se superaría si se produce un cambio.
 - El problema principal se escribe en una cartulina o en una nota adhesiva que se coloca en el medio de una pared.
- 2. Identificar las causas y efectos.**
 - Los participantes ahora deben considerar cuáles son las causas y los efectos directos del problema. Cada causa debe escribirse en términos negativos, y puede ser escrita por cada participante o con la ayuda de un facilitador, usando una, cartulina, nota adhesiva o escribiéndolas en la pizarra.
 - Los participantes analizan y reordenan todas las notas adhesivas.
 - Luego, trabajan sobre la causa y el efecto de manera secuencial, comenzando desde el problema central. Las causas inmediatas del

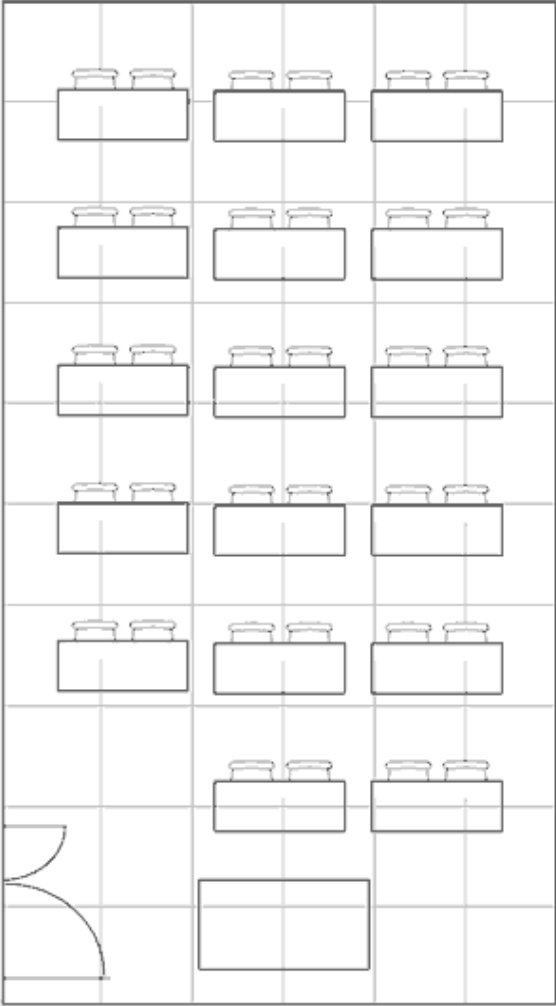
	<p>problema se colocan en una línea debajo del problema central. El efecto inmediato se coloca por encima del problema.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los participantes deben continuar repitiendo el proceso en líneas horizontales adicionales hasta que ya no puedan identificar otras causas subyacentes. • Es importante revisar la secuencia de causa y efectos para que esta tenga un sentido lógico. • Una vez que se acuerda el orden o la ubicación de todas las relaciones de causa y efecto, se pueden vincular con líneas verticales. Las líneas horizontales se pueden usar para unir causas o efectos relacionados. <p>3. Desarrollar un árbol de soluciones</p> <ul style="list-style-type: none"> • El siguiente paso es desarrollar un árbol de soluciones invirtiendo las afirmaciones negativas que forman el árbol de problemas en positivas. Esto es muy útil para definir los objetivos de la acción (pasar de "los padres no están involucrados en el ámbito educativo" a "los padres están comprometidos con la vida escolar"). <p>4. Seleccionar la intervención preferida</p> <ul style="list-style-type: none"> • El último paso es seleccionar la estrategia preferida y única para la intervención, que puede no ser capaz de abordar todas las causas, pero ayuda a identificarlas y definir otras intervenciones. <p>5. Definir las responsabilidades y roles de los actores implicados</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es muy importante determinar los recursos para alcanzar los objetivos, tales como la guía de los profesores, el acuerdo entre los actores involucrados, la planificación de reuniones, etc. Teniendo en cuenta esto es posible asignar deberes y responsabilidades, establecer actividades, plazos y definir indicadores de rendimiento para la intervención.
<p>Recursos útiles</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Más información sobre la herramienta del Árbol de problemas: https://www.odi.org/publications/5258-problem-tree-analysis • El Árbol de problemas relacionado con la educación: https://www.adats.com/documents/book8/download/0802.pdf • Plan de acción local del municipio de Gijón para involucrar a los padres en la Prevención del abandono prematuro (utilizando un árbol de problemas): https://sociales.gijon.es/multimedia_objects/download?object_id=176280&object_type=document
<p>Material necesario</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Papel de portafolio o transparencias. • Notas tipo 'Post-it' o similares. • Rotuladores, bolígrafos o lápices. • Software de ordenador (Word, Excel) para transferir el producto final a un formato electrónico.

Módulo B: Prevención del abandono

UD 06. Factores de riesgo del abandono, medidas preventivas y sistemas de apoyo

Título de la herramienta: Un Ejercicio para todos los Pedagogos

Descripción	<p>La siguiente herramienta se basa en un desarrollo de Mag.a Beata Hola en el ámbito del proyecto europeo “Key Competence Happiness” y fue adaptado por el Ministerio de Educación austriaco para ayudar a profesores y pedagogos a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mejorar la relación entre profesores y estudiantes; - evitar prejuicios basados en las primeras impresiones, las impresiones generales y las características de los estudiantes; - mejorar la diferenciación interna; - usar métodos de enseñanza apropiados para todos los tipos de aprendizaje presentes; - tratar a los estudiantes de una manera justa; - evitar el pensamiento estereotipado; y - descubrir las cualidades ocultas, los potenciales y los recursos de los estudiantes. <p>Primero, el docente / pedagogo elabora un plano del aula que incluye todos los pupitres y escribe los nombres de los alumnos en el lugar donde normalmente se sientan. Durante las siguientes lecciones, el docente anota tres pequeñas cosas positivas junto al nombre de cada alumno. Es importante hacerlo con todos los estudiantes. Al principio, parece ser muy fácil, pero por lo general toma un par de sesiones pensar en algunas características o habilidades positivas de cada estudiante. Va a ser fácil con algunos estudiantes; con otros estudiantes puede ser difícil o parecer imposible descubrir tres cosas positivas. El punto es que cada estudiante tiene cosas positivas que deben ser descubiertas por el profesor/pedagogo. A veces pueden estar escondidas y son difíciles de encontrar, pero siempre es posible. En caso de que el pedagogo haya intentado realmente todo, pero no haya encontrado ningún aspecto positivo para un estudiante específico, él/ella puede escribir la oración, "Valoro su impresionante capacidad de mantener secretas sus grandes características".</p> <p>Después de hacer esto con todos los estudiantes, el pedagogo/profesor trata de integrar el conocimiento y la percepción que ganó en los siguientes procesos de enseñanza, considerando los intereses, habilidades y características específicas de los estudiantes. De esta forma, la herramienta no solo ayuda al pedagogo/profesor a ver a sus alumnos de una manera positiva, sino que también ayuda a utilizar diversos métodos según las</p>
-------------	--

	<p>diferentes necesidades y tipos de aprendizaje, y a elegir los temas que les interesan a los alumnos.</p> <p>Después de un par de lecciones, el pedagogo/docente debe verificar nuevamente su mapa del aula y ver si las observaciones están actualizadas o si tiene que anotar algo más.</p> <p>La duración del uso de esta herramienta es flexible y puede ir desde un par de lecciones hasta varios meses (incluidas las modificaciones).</p>
<p>Recursos útiles</p>	<p>https://www.bmb.gv.at/schulen/pwi/pa/jc_esl_handreichung.pdf?5te5km</p> <p>https://www.csun.edu/~acc50786/Education.html</p> <p>http://steinhardt.nyu.edu/appsych/opus/issues/2013/fall/gallagher</p>
<p>Material necesario</p>	<p>Ejemplo de hoja con dibujo del aula, escritorios y plan de asientos</p> 

Módulo B: Prevención del abandono

UD 06. Factores de riesgo del abandono, medidas preventivas y sistemas de apoyo

Título de la herramienta: Diario del Aprendizaje

<p>Descripción</p>	<p>En caso de que un estudiante esté en riesgo de abandono escolar, existen varias medidas de apoyo. Si el motivo de las dificultades de aprendizaje se debe a la motivación esta herramienta puede ayudar al alumno a reflexionar después de cada lección de forma estructurada sobre las cosas que acaba de aprender y sobre el significado que tiene para su vida personal. El significado personal se relaciona estrechamente con su motivación. Si el alumno ve la importancia y el sentido del tema, mejorará su motivación y rendimiento.</p> <p>El primer paso es reflexionar sobre la lección y anotar los resultados después de cada lección. Las siguientes preguntas ayudarán a los estudiantes a reflejar su experiencia de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿He aprendido algo nuevo hoy? Si es así, ¿qué fue? - ¿Qué fue lo más importante de esta lección? - ¿En qué quiero centrarme más en el futuro? - ¿Qué contenidos deberían incluirse nuevamente en la siguiente lección? - ¿Qué quiero poner en práctica inmediatamente? <p>El siguiente paso es sacar una conclusión de los resultados del diario y obtener comentarios. Una posibilidad es una charla con el profesor o un asesor. Lo importante es que el alumno decida los temas/resultados de los que quiere hablar. Otra opción sería una conferencia de estudiantes moderada por uno de los estudiantes o el profesor de la asignatura correspondiente.</p> <p>Es importante que el alumno haga uso del diario de aprendizaje regularmente y durante un período de tiempo largo (es decir, al menos un mes). Responder las preguntas del diario sólo lleva algunos minutos después de las lecciones.</p>
<p>Recursos útiles</p>	<p>https://www.bmb.gv.at/schulen/pwi/pa/jc_esl_handreichung.pdf?5te5km</p> <p>http://www.uta.fi/edu/en/studies/study_practices/Learning%2odiary%2oinstructions_EDU.pdf</p> <p>http://www.london.ac.uk/fileadmin/documents/staff/staff_development/diary_law.pdf</p>



Material necesario	Material de escritura, plantilla de diario de aprendizaje (ver abajo)
Diario de Aprendizaje	
Tema: Fecha:	
¿He aprendido algo nuevo hoy? Si es así, ¿qué fue?	
¿Qué fue lo más importante de esta lección?	
¿En qué quiero centrarme más en el futuro?	
¿Qué contenidos deberían incluirse nuevamente en la siguiente lección?	
¿Qué quiero poner en práctica inmediatamente?	

Módulo B. Prevención del abandono

UD 07. Sistemas de advertencia de abandono

Título de la herramienta: El Esquema de las 4 Perspectivas

Descripción

El esquema de las 4 perspectivas ayuda a los docentes y al personal educativo a obtener una visión global de los alumnos con dificultades de aprendizaje y a determinar las posibles razones para reaccionar de forma adecuada. Como su nombre indica, hay cuatro perspectivas posibles:

- Perspectiva teórico-cognitiva: enfocarse en el aprendizaje y habilidades cognitivas del estudiante.
- Perspectiva motivacional: enfocarse en la motivación del estudiante.
- Perspectiva clínica: centrarse en posibles deficiencias psicológicas o fisiológicas del alumno.
- Perspectiva socio-ecológica: enfocarse en los estudiantes como individuos que son parte de sistemas y entornos.

Dependiendo de la perspectiva un docente puede determinar las diferentes fuentes de riesgo de abandono y tomar las medidas adecuadas:

Perspectiva	Posibles razones	Medidas
Teórico-cognitiva	- no hay estrategias de aprendizaje eficientes - habilidades básicas deficientes en el estudiante	- enseñanza correctiva - aprendiendo a aprender - aprender con compañeros
Motivacional	Poco o nada de motivación debido a: - fallos en la escuela - problemas personales - falta de orientación	- captar el interés del estudiante con la ayuda de métodos de enseñanza apropiados y diversos - medidas para mejorar la motivación
Clínica	Problemas físicos o psíquicos	Cooperación con expertos y terapeutas
Socio-ecológica	El entorno social (familia, amigos ...) tiene un impacto negativo en el alumno.	Mejorar la cooperación de los servicios familiares, escolares y sociales



	<p>Si un estudiante no hace su tarea, evita el contacto con los profesores, tiene malas calificaciones temporalmente, se distrae durante la clase, etc., la conclusión rápida podría ser que el estudiante tiene una falta de motivación. Con la ayuda del esquema de 4 perspectivas, los profesores tienen varias opciones de interpretación para comprender mejor a los estudiantes y las razones de sus problemas.</p> <p>Uso de la herramienta:</p> <p>Paso 1: Descubrir (aprendiendo) los problemas de los estudiantes. Observar los cambios.</p> <p>Paso 2: Tratar de identificar los motivos de los problemas y las posibles medidas con la ayuda de la tabla de herramientas (ver más abajo).</p> <p>Paso 3: Los siguientes pasos son útiles para validar su interpretación / resultados:</p> <ul style="list-style-type: none">- Ofrecer al alumno una conversación aclaratoria.- Consultar a otros profesores para comparar el comportamiento / éxito del alumno en diversas asignaturas.- Contactar a los padres.- Organizar una reunión del alumno con expertos / consultores internos / externos. <p>La duración de esta herramienta depende de cada caso individual y puede variar desde un par de minutos hasta un proceso de varias semanas.</p>
Recursos útiles	<p>https://www.bmb.gv.at/schulen/pwi/pa/jc_esl_handreichung.pdf?ste5km</p> <p>http://www.huffingtonpost.com/franklin-schargel/the-real-reasons-children-drop-out-of-school_b_4093876.html</p> <p>http://kups.ub.uni-koeln.de/4516/4/DISS.pdf</p> <p>https://books.google.at/books?id=k1Hcl6XZ3hkC&printsec=frontcover&dq=learning+and+learning+difficulties&hl=de&sa=X&ved=oahUKEwjQ7_GG1dvVAhXHbRQKHSfqCwsQ6AEIKTAA#v=onepage&q=learning%20and%20learning%20difficulties&f=false</p>
Material necesario	<p>(ver en la siguiente página)</p>

El esquema de las 4 perspectivas		
Perspectiva	Posibles razones	Medidas
Teórico-Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> No hay una estrategia de aprendizaje eficiente <input type="checkbox"/> Mala gestión del tiempo <input type="checkbox"/> Habilidades básicas deficientes en materias individuales <input type="checkbox"/> El estudiante está sobrecargado. <input type="checkbox"/> El estudiante no tiene suficiente desafío. <input type="checkbox"/> No responde a los métodos de enseñanza <input type="checkbox"/> Tiene al menos otro tema con serias dificultades de aprendizaje <input type="checkbox"/> 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Enseñanza correctiva <input type="checkbox"/> Aprendiendo a aprender <input type="checkbox"/> Aprendizaje entre iguales <input type="checkbox"/> Mejora de la cooperación con el psicólogo escolar, profesores consultores, gestión de casos <input type="checkbox"/> Diversidad de métodos para abordar todos los tipos de aprendizaje <input type="checkbox"/> Incluir otros profesores y padres para elaborar juntos una estrategia <input type="checkbox"/>
Motivacional	<p>Poco o nada de motivación debido a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Fallos en la escuela <input type="checkbox"/> Problemas personales <input type="checkbox"/> Orientación perdida <input type="checkbox"/> 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Captar el interés del estudiante con la ayuda de métodos de enseñanza apropiados y diversos <input type="checkbox"/> Elogiar los pequeños logros <input type="checkbox"/> Participación en orientación educativa y/u orientación vocacional <input type="checkbox"/> Discusión del acuerdo objetivo <input type="checkbox"/> Incluir a los padres como socios <input type="checkbox"/>
Clínica	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Problemas físicos 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Cooperación con expertos y terapeutas



	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Problemas psíquicos <input type="checkbox"/> Desafío emocional debido a trastornos en la familia (por ejemplo, divorcio) <input type="checkbox"/> 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Hablar con los padres <input type="checkbox"/>
<p>Socio-ecológica</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> El entorno social (familia, amigos ...) tiene un impacto negativo en el estudiante. <input type="checkbox"/> Problemas con la clase / grupo u otros estudiantes <input type="checkbox"/> Integración deficiente del alumno en la clase/grupo <input type="checkbox"/> 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Mejorar la cooperación de los servicios familiares, escolares y sociales <input type="checkbox"/> Intensificar el uso de métodos de enseñanza que apoyen la cooperación y la capacidad de conflicto del alumno, ej. mediación entre iguales <input type="checkbox"/>

Módulo B. Prevención del abandono
UD 07. Sistemas de advertencia de abandono
Título de la herramienta: Cuestionario para Coaching Juvenil

Descripción	<p>Para realizar el Coaching Juvenil (asesoramiento individual, orientación, tutoría, gestión de casos para estudiantes con problemas, necesidades especiales o discapacidades), el Ministerio de Educación de Austria desarrolló la siguiente herramienta con indicadores del riesgo de abandono y exclusión escolar. Este cuestionario ayuda a los profesores y tutores a identificar a esos estudiantes y recomendarlos para el Coaching Juvenil.</p> <p>Primero, el profesor/tutor responsable completa los cuestionarios de todos sus alumnos de acuerdo con diferentes criterios, como el comportamiento agresivo, absentismo escolar, etc. (ver el cuestionario a continuación).</p> <p>Después de completar los cuestionarios, el profesor/tutor responsable tiene una charla con uno de los entrenadores para hablar de los resultados de los cuestionarios con el fin de identificar a los estudiantes con problemas / dificultades y decidir el enfoque que se seguirá (Coaching juvenil u otra intervención). En todas las etapas del procedimiento se recomienda encarecidamente una estrecha colaboración entre los profesores / tutores y los entrenadores.</p> <p>Con respecto a la duración de la herramienta, completar el cuestionario es solo cuestión de un par de minutos. Pero, por supuesto, requiere conocer muy bien a los estudiantes. De lo contrario, la observación puede llevar semanas o incluso meses. La conversación con el coach generalmente toma entre 15 y 30 minutos, dependiendo de la complejidad del caso individual.</p> <p>Dependiendo del grupo objetivo específico, tipo de escuela, etc., este cuestionario puede adaptarse a las necesidades particulares.</p>
Recursos útiles	<p>https://www.bmb.gv.at/schulen/pwi/pa/jc_esl_handreichung.pdf?5te5km</p> <p>http://ec.europa.eu/dgs/education_culture/repository/education/policy/strategic-framework/doc/europe-warning-systems_en.pdf</p> <p>http://www.bundeskost.at/wp-content/uploads/2014/02/presentation_youth-coaching_20131122.pdf</p>
Materiales necesarios	<p>Cuestionario (ver abajo), bolígrafo</p>



Características para identificar la necesidad de coaching & orientación (Coaching Juvenil) Nombre del estudiante: Fecha:	Sí	No
Riesgo de informe trimestral o anual negativo		
Repetición del año académico en el pasado		
Necesidades educativas especiales en al menos un tema		
Grandes deficiencias en las áreas de competencia lingüística y capacidad de lectura		
Anomalías psicosociales (por ejemplo, comportamiento agresivo)		
Poca disponibilidad y / o falta de apoyo de los padres / tutor legal		
Ausentismo frecuente que afecta al rendimiento (absentismo escolar)		
Actualmente no hay perspectiva de graduación y / o lugar de entrenamiento (aprendizaje)		

Módulo C: Interculturalidad en la educación

Módulo C: Interculturalidad en la educación

UD.08 Sensibilización intercultural

Título de la herramienta: Estereotipos, Prejuicios y Discriminación en los Medios

Descripción	<p>Los profesores y educadores escolares usarán esta herramienta para dar a los estudiantes la oportunidad de reflexionar sobre estereotipos, prejuicios y discriminación desde un enfoque empírico, analizando un ejemplo real de las noticias o las redes sociales.</p> <p>Los estudiantes deberán hacer una breve presentación, de no más de 5 minutos de duración, describiendo un evento real que constituye un ejemplo de estereotipos, prejuicios y / o discriminación.</p> <p>El docente puede decidir si las presentaciones deben realizarse individualmente o en grupos pequeños (3-4 estudiantes) según las características y circunstancias del aula.</p> <p>Los objetivos de aprendizaje de la herramienta son crear conciencia sobre los estereotipos, los prejuicios y la discriminación, y cómo se perciben estos conceptos en nuestro propio entorno cultural. Y en un segundo nivel, proporcionar a los estudiantes un enfoque empírico básico para analizar la información cultural.</p> <p>PASOS</p> <p>El profesor explicará a los alumnos que necesitan hacer una breve presentación en el aula (máximo 5 minutos) describiendo un evento real que constituye un ejemplo de estereotipos, prejuicios y / o discriminación.</p> <p>El ejemplo consistirá en una creencia negativa, actitud y / o comportamiento hacia una persona o grupo específico con un origen cultural diferente. También puede basarse en acciones o declaraciones de una persona específica.</p> <p>Los estudiantes pueden usar la información de las noticias o las redes sociales, así como un vídeo de YouTube para ilustrar su ejemplo. Pero el ejemplo no puede basarse en una película u otro episodio de ficción.</p> <p>El profesor explicará a los alumnos que las presentaciones deberán:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ser interesantes y presentarlas en sus propias palabras. ▪ incluir declaraciones de 2 o 3 frases explicando el ejemplo. ▪ incluir una explicación sencilla pero clara sobre cómo este ejemplo ilustra los conceptos de estereotipos, prejuicios y / o discriminación. <p>Después de cada presentación, el profesor puede preguntar a los estudiantes sobre cualquier información relevante que hayan</p>
--------------------	---



	<p>proporcionado, a fin de aclarar cómo la presentación ilustra los conceptos de estereotipos, prejuicios y / o discriminación.</p> <p>Si es necesario, el profesor también puede preguntar a los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none">- por qué han encontrado este evento particularmente interesante,- si el evento está relacionado con ellos de alguna manera (por ejemplo, del mismo origen cultural). <p>Finalmente, el profesor realizará una discusión grupal con toda el aula compartiendo todas las conclusiones relevantes sobre estereotipos, prejuicios y / o discriminación, y cómo se perciben estos conceptos en nuestro propio entorno cultural.</p>
Recursos útiles	<p>Stereotypes, Prejudice and Discrimination: Videos and Lessons http://study.com/academy/topic/stereotypes-prejudice-discrimination.html</p> <p>Breaking the prejudice habits: educate yourself and others http://breakingprejudice.org/teaching/</p>
Material necesario	<ul style="list-style-type: none">- Conexión de ordenador a Internet- Proyector y pantalla- Pizarra- Material de escritura

Módulo C: Interculturalidad en la educación

UD.08 Sensibilización intercultural

Título de la herramienta: Test de Prejuicios

Descripción

Los profesores y educadores escolares pueden aprovechar esta herramienta como una actividad introductoria a sobre la sensibilización intercultural. Los docentes darán a los estudiantes la oportunidad de descubrir impresiones mutuas sobre varios asuntos personales y culturales, y así comenzar a identificar y familiarizarse con los prejuicios.

Los objetivos de aprendizaje de la herramienta son crear conciencia sobre las primeras impresiones y los prejuicios entre los estudiantes, y en un segundo nivel, aprovechar las diferencias culturales para promover la integración de los estudiantes.

PASOS

El profesor da una copia de la ficha a cada estudiante (ver a continuación).

Cada estudiante escribe su nombre en la parte superior de la ficha.

Una vez que lo haya escrito, dicho alumno pasará la ficha al primer alumno que esté a su lado derecho.

Luego, el estudiante que recibió la ficha escribirá la respuesta a la primera pregunta, con respecto a la persona que escribió su nombre en la parte superior de la ficha.

Una vez que se haya escrito la respuesta a la primera pregunta, cada alumno pasará la ficha al siguiente alumno que esté de pie a su derecha.

Luego, el estudiante que recibió la ficha escribirá la respuesta a la segunda pregunta, con respecto a la persona que escribió su nombre en la parte superior de la hoja de trabajo.

Una vez que se haya escrito la respuesta a la segunda pregunta, cada alumno pasará la ficha al siguiente alumno que esté de pie a su derecha.

El proceso se repetirá una y otra vez con cada pregunta hasta que la ficha vuelva a la persona que escribió su nombre en la parte superior de la hoja de trabajo.

Después de esto, cada alumno leerá lo que toda el aula ha escrito sobre él / ella.

Finalmente, se realiza una discusión grupal sobre las respuestas, teniendo en cuenta si se conocen los estudiantes entre sí. En este paso final, el profesor debe enfocarse en cualquier tipo de prejuicio que surjan en las respuestas y durante la discusión. Sobre la base de estos resultados, el profesor compartirá con el aula todas las conclusiones pertinentes sobre



	los prejuicios, cómo se crean, cómo pueden afectarnos y cómo evitarlos, promover el conocimiento mutuo y facilitar la integración.
Recursos útiles	Introduction to prejudice and discrimination https://www.tes.com/teaching-resource/introduction-to-prejudice-and-discrimination-6355918 Breaking the prejudice habits: educate yourself and others http://breakingprejudice.org/teaching/ Understanding Prejudice through Paper Plate Portraits https://www.tolerance.org/classroom-resources/tolerance-lessons/understanding-prejudice-through-paper-plate-portraits
Material necesario	- Material de escritura - Ficha con la Lista de Preguntas (ver abajo)

FICHA: PREGUNTAS

Nombre:

1. ¿Cuál es su edad?
2. ¿Cuál es su país de origen?
3. ¿Dónde vive?
4. ¿Qué tipo de hobby tiene?
5. ¿Qué tipo de deporte le gusta?
6. ¿Cuál es su programa de televisión favorito?
7. ¿Cuál es su música favorita?
8. ¿Cuáles son sus vacaciones favoritas?
9. ¿Cómo vive él/ella? (¿Casa, apartamento, cobertizo, ...?)
10. ¿Cuántos hermanos/as tiene?
11. ¿Qué revista lee?



12. ¿Qué forma de transporte usa para llegar a las escuelas?
13. ¿Cuál es su comida favorita?
14. ¿Qué tipo de mascota tiene?
15. ¿Dónde estará en 5 años?
16. ¿Qué hace en su tiempo libre?
17. ¿Cuál es su país favorito para pasar las vacaciones?
18. ¿Qué tipo de libros prefiere?
19. ¿Cuál es su grupo de música/cantante favorito?
20. ¿Qué haría para ganarse la vida en el futuro?

Módulo C. Interculturalidad en la educación

UD.09 Mediación intercultural

Título de la herramienta: El Modelo Iceberg sobre la Cultura

Descripción

Este ejercicio constituye una herramienta metodológica para los profesores, educadores y asesores que trabajan con aulas interculturales. El objetivo de la herramienta es proporcionar a estos profesionales un enfoque metodológico que les ayude a la hora de aplicar la mediación intercultural.

El Modelo Iceberg sobre la Cultura muestra que solo una pequeña proporción de los aspectos culturales son visibles y más obvios, ya que muchas otras facetas de la cultura son menos tangibles y visibles, pero tan esenciales para nuestra comprensión de cómo funcionan las culturas. De hecho, los aspectos menos superficiales influyen directamente en los que se encuentran en la parte superior del iceberg: las creencias religiosas influyen en las festividades y las nociones de belleza influyen en las artes.

Así como un iceberg tiene una sección visible sobre la línea de flotación y una sección más grande e invisible debajo de la línea de flotación, la cultura tiene algunos aspectos que son observables y otros que solo pueden sospecharse o intuirse. También como un iceberg, la parte de la cultura que es visible (comportamiento observable) es solo una pequeña parte de un todo mucho más grande.

La relevancia de esta analogía es que los profesionales de la escuela deben ocuparse en enfocar las oportunidades de aprendizaje e integración en los aspectos menos visibles para que sean genuinamente significativos. Conocer estos aspectos culturales menos visibles los ayudará a aplicar la mediación intercultural, comprender mejor el proceso y las motivaciones de las comunidades de migrantes, y lograr resultados más confiables al involucrar a los estudiantes migrantes y sus entornos sociales.

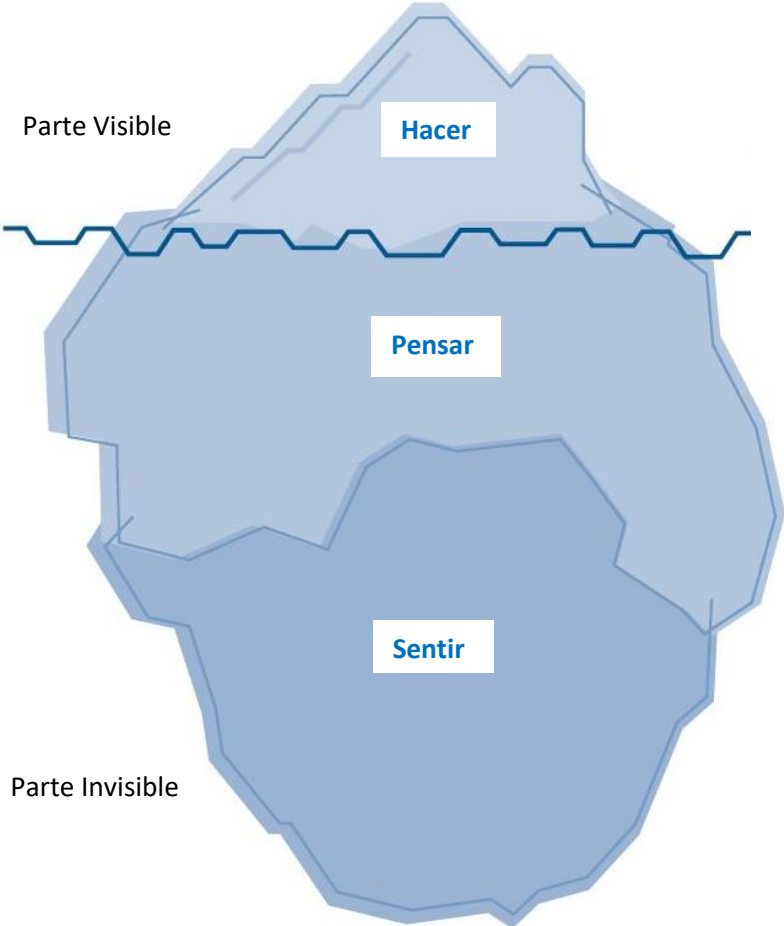
PASOS

Los profesores pueden utilizar esta herramienta como recurso interno, con el objetivo de ayudarlos a mejorar la mediación intercultural, pero no para compartirla directamente con los alumnos.

El profesor utilizará el **Modelo Iceberg sobre la Cultura**, que es un modelo con tres dimensiones: Hacer, Pensar, Sentir (como se muestra en la imagen incluida en la ficha, a continuación).



	<p>Primero, el profesor utilizará una primera copia de la ficha para tratar de describir (escribir) tantos elementos de su propia cultura como sea posible, en los tres niveles: Hacer, Pensar, Sentir. Para hacerlo, el profesor puede usar cualquier fuente de información.</p> <p>Esto hará que el docente esté familiarizado con el enfoque metodológico del modelo y también lo ayudará a seguir los siguientes pasos de la herramienta.</p> <p>Luego, el profesor seleccionará la cultura de uno de los estudiantes migrantes, y usará una segunda copia de la ficha para tratar de describir (escribir) tantos elementos de esta cultura como sea posible, en los tres niveles: Hacer, Pensar, Sentir (y analizando los resultados obtenidos).</p> <p>Después de esto, el profesor aprovechará los aspectos menos tangibles de la cultura identificados para desarrollar o planificar actividades de aprendizaje -curriculares y extracurriculares- más adaptadas a las reglas, patrones y características culturales de los estudiantes migrantes y sus familias y entornos sociales.</p> <p>Debe destacarse que las actividades de aprendizaje sobre los aspectos más obvios de la cultura siguen siendo importantes (por ejemplo, las tres "F" en inglés: Comida, Banderas y Festivales). Sin embargo, sin tener en cuenta los asuntos importantes que están debajo de la superficie, existe el riesgo de que los eventos de aprendizaje que pretenden aumentar la comprensión intercultural no sean lo suficientemente profundos.</p> <p>El docente puede repetir el proceso tantas veces como quiera, analizando diferentes culturas o la misma cultura con diferentes alumnos.</p>
Recursos útiles	<p>Iceberg simple exercise http://www2.pacific.edu/sis/culture/pub/1.1.1_Activity_The_Iceberg.htm</p> <p>Cultural iceberg video https://youtu.be/woPov-2nJCU</p>
Material necesario	<p>- Material de escritura</p> <p>- Ficha (ver página siguiente)</p>

HOJA DE TRABAJO: MODELO DE CULTURA ICEBERG	
Tres dimensiones del Modelo de Cultura Iceberg	
	<p>Formas de vida Leyes y costumbres Instituciones Métodos Técnicas Rituales Idioma</p> <p>Normas Reglas Ideologías Creencias Filosofía</p> <p>Valores Gustos Actitudes Deseos Suposiciones Esperanzas Mitos Etc.</p>
CULTURA SELECCIONADA:	
HACER	<p><i>Comida * Vestimenta * Música * Artes Visuales * Drama * Artesanía * Baile * Literatura * Idioma * Celebraciones * Juegos</i></p>
Cultura de superficie Carga Emocional: relativamente baja	<p><u>Respuestas:</u></p>



PENSAR Reglas Tácitas (basado en el comportamiento) Carga Emocional: Alta	<i>Cortesía * Patrones Conversacionales Contextuales * Concepto del Tiempo * Espacio Personal * Reglas de Conducta * Expresiones Faciales * Comunicación No-Verbal * Lenguaje Corporal * Tocamiento * Contacto Visual * Patrones para Manejar las Emociones</i>
	<u>Respuestas:</u>
SENTIR Reglas inconscientes (basadas en el valor) Carga Emocional: Intensa	<i>Nociones de Modestia * Concepto de Belleza * Prácticas de Cortejo * Relaciones con los Animales * Nociones de Liderazgo * Ritmo de Trabajo * Conceptos de Alimentación * Ideales de Crianza de los Hijos * Teoría de Enfermedad * Ratio de Interacción Social * Naturaleza de la Amistad * Tono de Voz * Actitudes hacia los Mayores * Concepto de Limpieza * Nociones de Adolescencia * Patrones de Toma de Decisiones Grupales * Definición de Locura * Preferencia por la Competencia o la Cooperación * Tolerancia del Dolor Físico * Concepto del "Yo" * Concepto del Pasado y Futuro * Definición de Obscenidad * Actitudes hacia los Dependientes * Roles de Solución de Problemas en Relación a la Edad, Sexo, Ocupación</i>
	<u>Respuestas:</u>

Módulo C. Interculturalidad en la educación

UD.09 Mediación intercultural

Título de la herramienta: Conectando Escuela y Hogar

Descripción	<p>Los principales elementos relevantes a considerar al aplicar este ejercicio son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los profesores, educadores y consejeros escolares pueden aprovechar este ejercicio para fortalecer la relación entre los estudiantes migrantes, sus familias y la escuela. ▪ Los estudiantes migrantes y sus familias pueden practicar hablando sobre los contenidos del ejercicio en el idioma de su elección (idioma del país de acogida o del país de origen). ▪ La tarea prevista en el ejercicio es lo suficientemente general como para que la mayoría de la gente responda, por lo que se fomenta la comunicación entre los miembros de la familia de estudiantes migrantes. ▪ Los estudiantes migrantes pueden responder en su propio nivel a través de una respuesta escrita, una exposición oral o un boceto. <p>PASOS</p> <p>El profesor pedirá a los estudiantes que hablen con un miembro de sus familias (en casa) y luego que hagan el siguiente ejercicio:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Con alguien de su casa, haga una lista de las palabras para describir la ciudad en la que vive (hoy en día). 2. Con alguien de su hogar, haga una lista de palabras para describir la ciudad de donde proviene su familia. 3. Con alguien de su casa, haga una lista de los artículos que compra cuando va a la tienda. 4. Con alguien de su hogar, haga una lista de las actividades que su familia hace durante el fin de semana. <p>Los estudiantes deben crear la lista en sus casas, en colaboración con al menos un miembro de su familia.</p> <p>Dependiendo de las características del grupo, el docente pedirá a los alumnos que le respondan directamente sólo a él o que compartan las respuestas con el resto del aula.</p>
--------------------	--



	<p>Nuevamente, dependiendo del grupo, el docente pedirá a los alumnos que escriban las respuestas en un papel (hoja de trabajo), que hagan una exposición oral o que hagan un boceto o una presentación.</p> <p>Finalmente, el profesor evaluará el ejercicio. Cualquier conclusión relevante podría ser resaltada y compartida con la clase, especialmente en el caso de exposiciones orales.</p> <p>Al explicar y evaluar el ejercicio, el profesor debe tener en cuenta lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ El ejercicio se desarrollará en diferentes idiomas, no siempre en el idioma del país de acogida, ya que algunas familias de migrantes en el hogar hablan el idioma de su país de origen.▪ El ejercicio debería permitir a los estudiantes ver a sus padres en una posición de autoridad, destacando lo que saben en lugar de lo que no saben.▪ La tarea debe ser relevante para las vidas de los estudiantes migrantes.
Recursos útiles	<p>Actividades culturalmente receptivas (Centro para el Fortalecimiento de la Profesión Docente)</p> <p>http://cstp-wa.org/cstp2013/wp-content/uploads/2014/07/activities.pdf</p> <p>Guía de conexiones entre el hogar y la escuela: sugerencias, herramientas tecnológicas y estrategias (Edutopia.org)</p> <p>http://www.edutopia.org/pdfs/edutopia-home-to-school-guide.pdf</p>
Material necesario	<p>- Material de escritura</p> <p>- Ficha (ver más abajo)</p>



FICHA: CONECTANDO ESCUELA Y HOGAR	
Pida ayuda a alguien de su familia y responda a las siguientes preguntas	
¿Cómo describirías la ciudad en la que vives?	
<i>Hacer una lista de palabras, tantas como puedas:</i>	
¿Cómo describirías la ciudad de donde proviene tu familia?	
<i>Hacer una lista de palabras, tantas como puedas:</i>	
¿Qué cosas compras cuando vas a una tienda?	
<i>Escribir una lista de respuestas, tantas como puedas:</i>	
¿Qué actividades hace tu familia durante el fin de semana?	
<i>Escribir una lista de respuestas, tantas como puedas:</i>	

Módulo C. Interculturalidad en la educación	
UD 10. Integración escolar	
Título de la herramienta: Aprendizaje digital del lenguaje digital (Aprendizaje de Idiomas On-Line y Offline)	
Descripción	<p>El conocimiento del idioma, la adquisición de habilidades básicas y la comprensión de las leyes, la cultura y los valores de la sociedad de acogida son la base para el aprendizaje posterior y la puerta de entrada al empleo y a la inclusión social. Equipar a los educadores con las habilidades necesarias para evitar la segregación educativa y utilizar la educación como herramienta fundamental para la integración de las familias y los niños de terceros países es también un pilar de la inclusión social.</p> <p>Una plataforma de aprendizaje de idiomas digitales puede ser una herramienta útil que puede ser utilizada a) por profesores de la clase, b) o por estudiantes migrantes y sus familias c) por servicios sociales que brindan ayuda para ajustar a las familias migrantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La duración del método puede variar de un semestre hasta el final del año escolar. A modo de ejemplo, se ofrece la siguiente plataforma a las organizaciones miembro de Erasmus +. https://erasmusplusols.eu/ols4refugees/ que puede modificarse para satisfacer las necesidades de los estudiantes migrantes y sus familias.
Recursos útiles	<p>https://ec.europa.eu/migrant-integration/main-menu/eus-work/actions</p> <p>https://erasmusplusols.eu/ols4refugees/</p> <p>https://www.verbling.com/</p> <p>http://www.oecd.org/education/Helping-immigrant-students-to-succeed-at-school-and-beyond.pdf</p>
Material necesario	<p>El ordenador y la conexión a Internet (para el aprendizaje de idiomas on line) son necesarios para el uso de esta herramienta. Además, se necesitan auriculares y micrófono.</p>

Módulo C. Interculturalidad en la educación

UD 10. Integración escolar

Título de la herramienta: Aprendizaje basado en juegos

Descripción	<p>El aprendizaje basado en juegos (en inglés, <i>Game Based Learning</i>) es un tipo de juego que tiene resultados de aprendizaje definidos. En general, el aprendizaje basado en juegos está diseñado para equilibrar el contenido con el juego y la capacidad del jugador para retener y aplicar dicho tema a la palabra real.</p> <p>El aprendizaje basado en juegos se basa en un tipo de aprendizaje constructivista. ¿Qué significa esto? El constructivismo plantea la necesidad de proporcionar a los estudiantes las herramientas necesarias para que puedan construir sus propios procedimientos a fin de resolver un problema. Esto implica un proceso participativo por parte de los estudiantes, que interactúan con su entorno para resolver la situación que se les plantea.</p> <p>En general, el aprendizaje basado en juegos está diseñado para equilibrar el contenido con la jugabilidad y la capacidad del jugador para retener y aplicar dicha materia al mundo real:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La herramienta puede ser utilizada por profesores, educadores, consejeros escolares, inspectores, etc. - La duración del método puede variar de 2 a 4 horas lectivas. - Como ejemplo, jugando el juego "Poniéndose en los pies del migrante". Un jugador juega como un refugiado que ha logrado escapar de su país de origen y llega a Estambul. El objetivo del juego es encontrar una forma de viajar fuera de Estambul, a Grecia. Para tener éxito en esto, el profesor con la ayuda de los estudiantes necesita recopilar información sobre las oportunidades de trabajo y la actividad policial. Esto se juega en la escuela para crear una sinergia empática entre los migrantes. Además, los estudiantes mejoran sus habilidades de inglés y de pensamiento estratégico. Especificaciones sobre si es necesaria una fase preparatoria antes de aplicar la herramienta: planificación, elementos principales a tener en cuenta. - Los estudiantes pueden recoger material fotográfico. - Los profesores pueden proporcionar material audiovisual sobre los dos países. - Los estudiantes desempeñan el papel de entrevistado y entrevistador.
-------------	---



	<ul style="list-style-type: none">- Los estudiantes con la ayuda de los estudiantes pueden buscar en la web información relevante.
Recursos útiles	<p>Revista Británica de Tecnología Educativa, Volumen 38, Asunto 3, páginas 387–393, mayo 2007</p> <p>http://keepon-project.eu/online-digital-database/resource/journey-game-putting-yourself-in-migrant-shoes/</p> <p>http://keepon-project.eu/online-digital-database/resource/learning-through-games-to-keep-children-at-school/</p> <p>http://keepon-project.eu/online-digital-database/resource/best-teachers-best-students/</p> <p>https://www.oecd.org/edu/ceri/Technology-Rich%20Innovative%20Learning%20Environments%20by%20Jennifer%20Groff.pdf</p>
Material necesario	<p>El profesor puede usar material multimedia si cree que es útil para el juego. Además, los estudiantes pueden encontrar fotos, materiales relacionados, información de la web, etc.</p>