

Unha ollada metodolóxica aos polos creativos

Relatora: Lara Crespo

Data: 22 de novembro de 2023

1. Glosario	3
1.1. Pensamento de deseño ou design thinking	3
1.2. Aprendizaxe-Servizo (ApS)	3
1.3. Aprendizaxe baseada en proxectos (ABP)	4
1.4. Aprendizaxe baseado en retos	4
1.5. Pensamento computacional	4
1.6. Deseño Universal da Aprendizaxe	5
2. Como xerar un reto	6
3. Ideas para deseñar para todas coa mirada do DUA	7
3.1. Motivar ao alumnado	7
3.2. Obxectivos e planificar a aprendizaxe	7
3.3. Activación de coñecementos previos	8
3.4. Actividades multinivel	8
3.5. Usar diferentes soportes	8
3.5.1. videos con subtítulos	8
3.5.2. Lectores inmersivos:	9
3.5.3. Gravar audios	9
3.6. Picrogramas	9
3.7. Lectura facilitada	10

1. Glosario

1.1. Pensamento de deseño ou design thinking

O pensamento de deseño é un enfoque da aprendizaxe que inclúe a consideración de problemas do mundo real, a investigación, a análise, a concepción de ideas orixinais, moita experimentación e, ás veces, a construción de cousas a man. Os proxectos ensinan aos alumnos para fabricar un produto estable, utilizar ferramentas, pensar nas necesidades doutro, resolver retos, superar contratemplos e manterse motivados nun problema a longo prazo. Os proxectos tamén ensinan aos alumnos para basearse nas ideas doutros, investigar fontes, xerar preguntas, analizar temas en profundidade e pensar de forma creativa e analítica.

- [Design Thinking para educadores](#), de EducarChile: maravillosa guía, muy explicada y pormenorizada.
- [Design Thinking en el aula](#), de eTwining
- [Design thinking España](#)
- [Design Thinking para educadores con la mirada del DUA](#) (en inglés): una página muy muy interesante para conocer cómo llevar a cabo el design thinking, pero además, con técnicas de DUA. Trae recursos super potentes como estos:
 - [Como se conecta el design thinking con el dua](#)
 - [Herramienta de planificación](#)
- [Design Thinking y DUA](#) (en inglés): explica cada una de las fases. Trae rúbricas para evaluar el design thinking.

1.2. Aprendizaxe-Servizo (ApS)

- [Rede española de aprendizaxe-servizo](#): guías e mías información
- [Guía de ApS](#), Proxecto de Intervención Comunitaria
- 'Aprendizaxe-servizo e tecnoloxías dixitais': [Artículo](#)
- Exemplos de boas prácticas: [Aprendizaje-servicio](#)
- Experiencias de aprendizaxe: [APS](#)

Guía de Design for Change: une a metodoloxía de Design Thinking coa Aprendizaxe-Servizo

- [Páxina web](#)
- [Guía para levar a cabo os proxectos](#): moi explicada, con actividades para a aula

1.3. Aprendizaxe baseada en proxectos (ABP)

- [Guía](#) pormenorizada do Goberno de Canarias
- [Guía](#) para introducirse no ABP (Escuela21)

1.4. Aprendizaxe baseado en retos

- [Páxina con acceso a numerosos webinars, guías e informes](#), Observatorio de Méxicto
- [El aprendizaje basado en retos como propuesta para el desarrollo de las competencias clave](#): un artículo que explica as fases desta metodoloxía
- [¿Qué es el aprendizaje basado en retos? Definición, fases, beneficios y ejemplos](#). UNIR

1.5. Pensamento computacional

É o proceso de pensamento que permite formular ou resolver problemas do mundo que nos rodea facendo uso de habilidades e técnicas, como as secuencias e instrucións ordenadas (algoritmos), para chegar á solución.

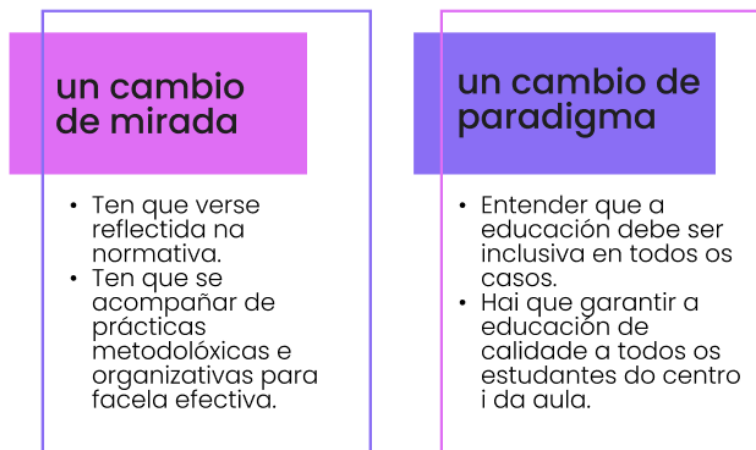
Implica identificar, representar, organizar e analizar lxicamente a información, implementando posibles solucións co obxectivo de lograr a combinación máis efectiva e eficiente entre pasos e recursos.

- [Información básica sobre o pensamento computacional](#), Goberno de Canarias.

- Ciencias de la computación desconectadas: CS Unplugged es una colección de actividades de aprendizaje gratuitas que enseñan Informática a través de interesantes juegos y puzzles con la ayuda de cartas, cuerdas, lápices de colores y mucha actividad física.
 - [Página web](#)
 - [Libro](#): aquí podedes atopar actividades para Educación Primaria e Infantil para traballar o pensamento computacional desconectado
- [Curso gratuito que acredita competencias do INTEF](#)
- Máis información sobre cursos gratuitos e acreditativos: [aquí](#)

1.6. Deseño Universal da Aprendizaxe

O DUA é un enfoque inclusivo da ensinanza, que trae propostas para a aula.



- Este video de Coral Elizondo: [#CharlasEducativas \(99\). DUA](#)
- Páxina clave do DUA en España: [educadua](#)
- Artigo clave no DUA: [Carmen Alba Pastor](#)
- Neste [genially](#) podedes coñecer mellor:
 - os principios
 - as pautas de verificación
 - as barreiras que ten o alumnado
 - as propostas para a aula
- Un [vídeo explicativo](#)
- [Roda DUA e Tecnoloxía](#): como a tecnoloxía pode axudarnos a cumprir o dua

2. Como xerar un reto

- [Xera retos e preguntas de forma automática](#), para inspirarse
- [Instrucciones o prompts para xerar proxectos e moito máis con chatGPT, de César Poyatos](#)
 - Grupo de telegram sobre IA: <https://t.me/ChatGPTedu>
 - Máis [prompts](#) para xeras actividades:
- [Aquí](#) podedes ver o meu exemplo en chatGPT. Tedes que loguearos en chatGPT

Algunhas páxinas para inspirarse:

- www.recursos.edu.xunta.gal
- [experiencias educativas inspiradoras - intef](#)
- [Intef- situacións de aprendizaxe](#)
- [CEDEC - Intef](#) (Proyecto EDIA)
- [Procomún - intef](#)
- [Recursos Educativos Abiertos e DUA \(Junta Andalucía\)](#)
- [Descubriendo a IA na aula](#), unha situación de aprendizaxe de Miguel Ariza.
- [La Roldana](#), asociación que lucha por la revisión de la historia del arte y la inclusión de las mujeres artistas en el currículo educativo. Programacións didácticas.
- [Unidades didácticas DUA, de aula desigual](#)
- Investigación sobre aprendizaxe baseada en retos en [Educación Infantil](#) con actividades
- Aprendizaxe baseada en retos en [primer ciclo de primaria](#) coa Patrulla Canina

as compañeiras!

- [Podcast de Elvira Fenández](#), mestra da pública
- [#poloscreativos](#) en Twitter (agora X)

3. Ideas para deseñar para todas coa mirada do DUA

3.1. Motivar ao alumnado

- [‘La motivación por aprender’](#) – Héctor Ruiz Martín. Aquí podedes coñecer un pouco máis sobre que di a neurociencia, a psicoloxía e a psicopedagogía sobre a motivación por aprender
- Gamificación: A gamificación é unha técnica de aprendizaxe que traslada a mecánica dos xogos ao ámbito educativo-profesional co fin de conseguir mellores resultados.
 - Plantillas pre-deseñadas para gamificar con [Genially](#)

3.2. Obxectivos e planificar a aprendizaxe

- MindMeister:
 - Acceso á Web: [MindMeister](#)
 - Guía de uso e recomendacións: [MindMeister](#)
 - Titorial completo: [MindMeister](#)
- Dianas de aprendizaxe:
 - Guía explicativa (atoparás numerosos vídeos e recursos sobre como facelas e como aplicarlas na aula): [Dianas de aprendizaxe](#)
- Rubistar
 - Acceso á Web: [Rubistar](#)
 - Guía e recomendacións de uso: [Rubistar](#)
 - Titorial básico: [Rubistar](#)
- Asana: para planificar e organizar o proxecto
 - Acceso á Web: [Asana](#)
 - Guía e recomendacións de uso: [Asana](#)
 - Titorial básico: [Asana](#)
- Trello: para planificar e organizar o proxecto

- Acceso á Web: [Asana](#)
- Guía e recomendacións de uso: [Asana](#)
- Titorial básico: [Asana](#)

3.3. Activación de coñecementos previos

- Técnicas e estratexias: [vídeo](#)
- Rutinas de pensamento: [Project Zero Harvard](#)

3.4. Actividades multinivel

Instruccións ou prompts para preguntarlle a chatGPT

1. Eres una maestra preocupada por el diseño universal de aprendizaje. Dame tres niveles diferentes para el producto final del proyecto que puedan incluir a todo el alumnado.
2. Está bien, pero me gustaría que en todas las opciones se trabajasen los **mismo criterios de evaluación**, pero con diferente grado de consecución

Este video de Coral Elizondo:  [#CharlasEducativas \(99\). DUA](#)

3.5. Usar diferentes soportes

3.5.1. videos con subtítulos

- Subtítulos en YouTube:
 - Guía e recomendacións: [YouTube](#)
 - Titorial Básico: [YouTube](#)
- Subtítulos en vídeos:
 - Clideo, ferramenta de subtítulos: [Clideo](#)
 - Titorial básico: [Subtítulos](#)

3.5.2. Lectores inmersivos:

- Lector inmersivo Microsoft Office:
 - Guía e recomendacións: [LectorinmersivoMO](#)

- Titorial básico: [LectorinmersivoMO](#)
- Lector inmersivo Selection Reader:
 - Ligazón para descargar: [SelectionReader](#)
 - Titorial básico (inglés): [SelectionReader](#)
- Lector inmersivo SpeakIt:
 - Ligazón para descargar: [SpeakIt](#)
 - Titorial básico: [SpeakIt](#)

3.5.3. Gravar audios

- Vocaroo:
 - Acceso á Web: [Vocaroo](#)
 - Artigo INTEF: [Vocaroo](#)
 - Titorial básico: [Vocaroo](#)

3.6. Picrogramas

Información xeral:

- Normativa e manuais: [Pictogramas](#)
- Guía 'Cómo usar pictogramas': [Pictogramas](#)
- Pautas de deseño de pictogramas para todas as persoas: [Pictogramas](#)
- [Picotraducción vs. pictotranscripción](#)
- Web de pictogramas con licenzas libres:
 - [Pictogramas para todos](#)
 - [AIGA](#)
 - [ARASAAC](#)
 - [Flickr](#)
 - [Pixabay](#)
- Web de iconas con licenzas libres:
 - [Icon-icons](#)
 - [Freeicons](#)
 - [Publicdomainvectors](#)
 - [Google Fonts](#)
 - [Iconfinder](#)
 - [Flaticon](#)

3.7. Lectura facilitada

- [Guía para a lectura facilitada](#)
- [prompts para pedirle a chatGPT](#) que te convierta un texto en lectura facilitada
 - ollo, escollede no menú “dua”