



Workshop: “Trabajando la inclusión con proyectos STEAM en la Plataforma eTwinning”

III Congreso Nacional Scientix 2022 (MUNCYT)

2 de Octubre de 2022

Ángeles Anaya García- Tapetado- IES Consaburum- ATD Servicio de Plurilingüismo de la Consejería de Educación de Castilla- La Mancha

Embajadora Scientix y eTwinning

Perfil profesional

IES Consaburum (Consuegra)



Angeles Anaya García- Tapetado



- Profesora de Enseñanza Secundaria.
- Orientación Educativa.
- Embajadora eTwinning en Castilla- La Mancha.
- Embajadora Scientix.
- Docente de apoyo STEAM+.
- Coordinadora de proyectos Erasmus+ INTERDISCIPLINARES en Educación Escolar y Educación Superior.
- Máster Universitario en enseñanza bilingüe y AICLE (Inglés).
- Coordinadora Oficina internacional IES Consaburum



Actualmente trabajo como **ATD en el Servicio de Plurilingüismo** de la Consejería de Educación de Castilla- La Mancha, como responsable de los programas europeos

La inclusión educativa en los programas europeos

«Unidos en la diversidad»(*)



Objetivos de los programas educativos europeos:

- Ampliar los horizontes de los estudiantes
- Nuevas oportunidades que ofrece el espacio de educación europeo
- Fomentar actividades inclusivas que pongan en valor la diversidad.

(*) Lema de la Unión Europea utilizado desde en el año 2000
(foto mural del IES Consaburum- Consuegra)

¿Qué se entiende por educación inclusiva en ABP a través de la plataforma eTwinning?



eTwinning Rural: eTw como medio para superar las barreras geográficas de áreas rurales, periféricas, remotas y de quienes viven en islas menores. Las TIC como medio para compensar el aislamiento geográfico de profesorado y alumnado. Enseñanza remota.



eTwinning intercultural: jóvenes de minorías y/o de entornos socioeconómicos desfavorecidos, personas inmigrantes, jóvenes pertenecientes a una minoría nacional o étnica, jóvenes con dificultades de adaptación lingüística o de inclusión cultural. Respeto y entendimiento entre culturas.



eTwinning con las dificultades de aprendizaje: absentismo, riesgo de abandono, hospitalizados, conductas disruptivas. Construir proyectos en torno a las necesidades, intereses y aspiraciones individuales de cada estudiante en un ambiente de aprendizaje flexible.



PERSONAS

EVENTOS

PROYECTOS

GRUPOS

FOROS PARA COLABORAR

DESARROLLO PROFESIONAL

CREAR RED DE CONTACTOS
-CREAR UN PERFIL ATRACTIVO:
CARTA DE PRESENTACIÓN

Angeles Anaya García-Tapetado
IES CONSABURUM
Modificar



BÚSQUEDA DE SOCIOS



-EVENTOS FORMATIVOS
-ENCUENTROS DIDÁCTICOS
-SEMINARIOS EN LÍNEA
-TALLERES DE DESARROLLO PROFESIONAL

ACTIVIDADES ETWINNING

MIS PROYECTOS

MIS GRUPOS

MI PORTAFOLIO

CENTRO ETWINNING

CALENDARIO ETWINNING

DESCARGAR EN PDF

MUCHO MÁS QUE PROYECTOS



ANTIGUA PLATAFORMA ETW



EN English

Angeles ANAYA GARCÍA- TAPETADO

- Home
- About
- Insights
- Development
- Recognition
- Networking
- eTwinning

Search

European School Education Platform Beta

Home

NUEVA PLATAFORMA: ETWINNING + SCHOOL ED. GATEWAY

- Notifications
- My dashboard
- My TwinSpaces
- My groups
- My profile
- Log out



Status message

You have been logged in.

Close this message





STEAM: diseña el futuro de la ciencia con eTwinning

Members: 24306 Messages: 142 Status: Active

eTwinning es un punto de encuentro de profesores/as . Este grupo pretende poner en contacto a profesores de habla castellana de cualquier nivel interesados en crear proyectos STEAM (Ciencia, Tecnología, Arte y Matemáticas). Un espacio para compartir ideas y desarrollar proyectos eTwinning.



Scientix

Members: 232 Messages: 0 Status: Active

Through this group, people connected to Scientix (EUN colleagues, Scientix Ambassadors and Deputy Ambassadors, Scientix friends) will publish personal events and ideas on science education in Europe. This group is a group of teachers who are willing to share their ideas and experiences, learn from each other and continue their professional learning journey, focusing on the Scientix Project and STEM. This is the right place for all eTwinning teachers who want to spread the project, improve their 21st century skills and enjoy learning at school.

Apoyo al profesorado: Grupos eTwinning

Nuevas ideas, herramientas, materiales, experiencias, formación, seminarios en línea...

- **Grupo dedicado a la «educación inclusiva»** en inglés. Se centra principalmente en estudiantes de integración y aulas inclusivas, pero también sobre la inclusión en general y cuenta con más de 9.000 miembros.

<https://live.etwinning.net/groups/group/7623>

- **Grupo Dedicado a la enseñanza STEAM:**
<https://live.etwinning.net/groups/group/157944>
- **Scientix:**
<https://live.etwinning.net/groups/group/59426>



Apoyo al profesorado en esta tarea: Grupos eTwinning

- Grupo dedicado a la «Orientación educativa en centros escolares» en español.



Apoyo al profesorado: herramientas

Buenas prácticas, recursos, iniciativas y proyectos.

Cinco áreas :

[Gestión escolar](#)

[Docentes](#)

[Apoyo para estudiantes](#)

[Implicación familias](#)

[Implicación comunidad educativa](#)



<https://www.schooleducationgateway.eu/en/pub/resources/toolkitsforschools/self-assessment.htm>

[herramienta de autoevaluación sobre inclusión
entorno a los centros educativos](#)

Análisis de la normativa y prácticas de tu centro, con propuestas de mejora.

Se está refundiendo con eTwinning actualmente en

 **EUROPEAN SCHOOL EDUCATION PLATFORM**

Home About ▾ Insights **Development ▾** Recognition Networking

European School Education Platform Beta

Home > Networking

Networking

Overview **Schools & Organisations** **Partner finding** People **Projects**

Networking



Home About ▾ Insights **Development ▾** Recognition

European School Education Platform

Home > Professional Development

Professional Development

Overview **Courses**

Overview



Apoyo al profesorado: apps educativas para trabajar la inclusion en el aula

ESPECÍFICAS

DictaPicto , Día a día:

Mensaje de voz o escrito a imágenes y pictogramas. Diario visual para personas con dificultades de comunicación o TEA

Aula PT <https://www.aulapt.org/>

Recursos, materiales y unidades didácticas para trabajar con alumnado de Necesidades Educativas Especiales

Dysegxia <http://www.dysegxia.com/>

Dislexia

GENERALES/ACTIV. INTERACTIVAS

Flippity

Padlet / Flipgrid



WORDWALL



LIVEWORK SHEETS



LEARNINGAPPS



EDUCANDY



GENIALLY



EDUCAPLAY



QUIZLET



EXEARNING



PROPROFS



Apoyo al profesorado : proyectos inspiradores específicos

ARSTEAMapp: Fostering scientific vocations through Augmented Reality about European cultural heritage

<https://live.etwinning.net/projects/project/391552>

STEAM in the secondary school with no barriers for blind and visually impaired pupils

<https://live.etwinning.net/projects/project/391348>



Primeros Proyectos colaborativos: TwinSpace

Comenzar poco a poco

- Comienza diseñando una "eActividad" online COLABORATIVA con socios con intereses comunes
 - Inspírate en los kits de proyecto
 - Selecciona nuevas herramientas de trabajo online
 - Adapta toda esa info a las necesidades de tu centro: trabajo interdisciplinar



Efecto multiplicador



Combinar ABP STEAM/ STEM en eTwinning utilizando recursos Scientix.



<https://consaburuminternationaloffice.weebly.com/ka229-history--its-effects-on-todays-youth>



Erasmus+

...Con proyectos Erasmus+ (2021-2027) Tanto para KA 122 (sin acreditación), como con KA 121 (centros acreditados), o bien a través de asociaciones a pequeña escala KA 210



10 steps for a SUCCESSFUL PROJECT!



DECIDE

in collaboration with your colleagues what activities you will organise and what tools you will use

INFORM

your head teacher, other colleagues and your students about the project and invite your students in the TwinSpace

USE

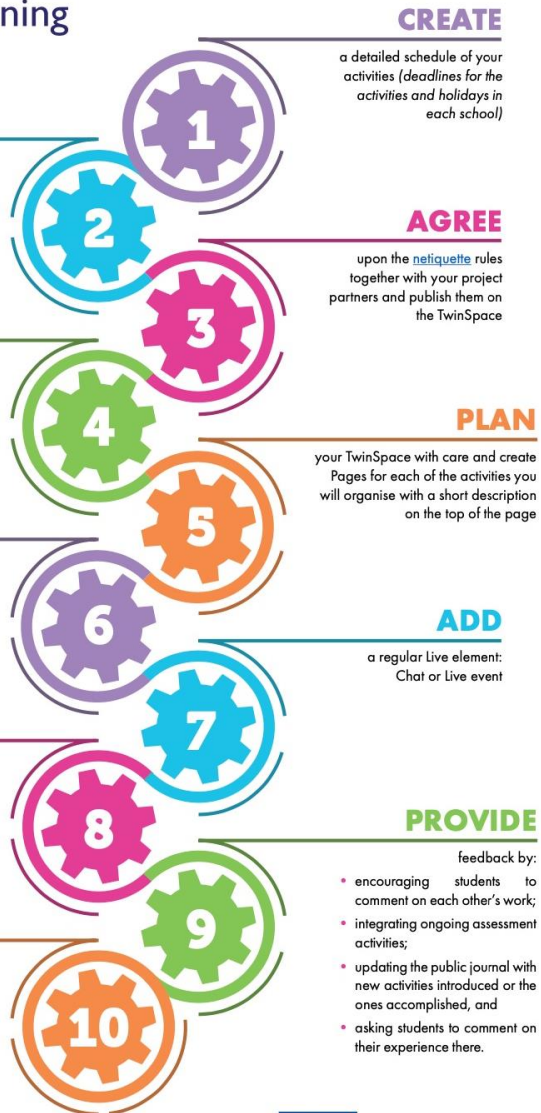
the TwinSpace communication tools: Twinmail, Teacher Bulletin, Discussion Forums

INTEGRATE

collaborative activities into your eTwinning projects, team the students up in transnational groups and assign roles or team your students up according to their interests/ talents. Try to have a concrete outcome as a result of the collaborative work, eg, an ebook, a shared story, a video etc.

GET

recognition for your project: Apply for a Quality Label, put your project forward for awards and prizes and promote your project on the website of your school, the school community and at different educational events.



Pasos previos: claves para diseñar un proyecto exitoso

1. **Crea, decide y acuerda** con los socios : calendario, programa de las actividades a lo largo del curso y herramientas virtuales a utilizar. **Intégralo en la programación de la materia.** Establece un código de conducta online en TwinSpace.
2. **Informa:** a tu director/a, profesorado (CCP/ Consejo Escolar), alumnado y solicita autorización a las familias.
3. **Planea, usa y añade comunicaciones en vivo:** diseña y organiza TwinSpace. Úsalo para comunicarte con los socios (foros, boletín, mail), añade de vez en cuando chats/ live events
4. **Integra actividades colaborativas en equipos internacionales** con un producto de aprendizaje claro y concreto (ebook, map, etc.)
5. Facilita que los equipos se proporcionen **feedback** : **evaluación** de actividades, del proyecto y de la consecución de **objetivos de aprendizaje a través del proyecto.**
6. **Reconocimientos: difunde tu proyecto** en tu comunidad y otros eventos educativos. Sellos de calidad, premios eTwinning.

1. Innovación Pedagógica

El proyecto es original en cuanto a su temática. Los profesores han probado diversos métodos pedagógicos con sus alumnos para alcanzar los objetivos durante el proyecto, como **plantear preguntas que motiven** a los alumnos a la investigación y el análisis, **organizar trabajo colaborativo en equipo**, permitir que los alumnos **elijan cómo buscar y exponer la información, etc.**

Dependiendo de factores como el **contexto y la edad de los alumnos**, se les debe animar a convertirse en el componente principal del proyecto, que sean **creativos, responsables, autónomos**. Los alumnos **colaboran e interactúan, asumiendo distintos roles como artistas, periodistas, técnicos, científicos, etc.**





Objetivos educativos

3 Los objetivos son tanto **ESPECÍFICOS** como **PERTINENTES**, y **tienen en cuenta el contexto y el tipo de alumnos**, la planificación general del proyecto, el

4 Los objetivos son **ESPECÍFICOS**, **PERTINENTES** y **ASEQUIBLES**. Deben plantear un reto razonable, ni muy fácil ni muy difícil de conseguir, y estar **LIGADOS AL TIEMPO** de la **planificación del proyecto**.

5 Los objetivos son **ESPECÍFICOS**, **PERTINENTES**, **ALCANZABLES**, **MEDIBLES** y **LIMITADOS POR EL TIEMPO**. Se ha puesto en marcha un claro **proceso de evaluación**.

Deben, además ser **coherentes con los resultados** tangibles del proyecto (producto de aprendizaje) y con las actividades propuestas en la temporalización.



Enfoques pedagógicos y propuestas didácticas :

4 En general, las **actividades** propuestas son muy **variadas** y las metodologías utilizadas son apropiadas. Además, el proyecto promueve **actividades interactivas y de colaboración** (recopilación de información, trabajo comparativo, resolución de problemas, creaciones colaborativas, etc.).

Por ejemplo, los estudiantes **toman decisiones y expresan sus opiniones** con respecto a aspectos fundamentales del proyecto como el tema del mismo, la organización del trabajo, las actividades, los productos finales, etc.

5 Las actividades propuestas a lo largo del proyecto son muy **variadas**. El mejor entorno de aprendizaje se consigue al combinar todos los métodos y técnicas pedagógicas adecuadas donde los **estudiantes tienen un papel activo** en su aprendizaje.

Los estudiantes toman decisiones y expresan sus opiniones con respecto a aspectos fundamentales del proyecto, ya sea en espacios virtuales o no virtuales. Además, **los debates** que conducen a la toma de decisiones se organizan y articulan como parte del proyecto. Hay **evidencia de estos debates** en foros, chats u otros espacios.

Los métodos y técnicas pedagógicas resaltan por su **creatividad o su buena adaptación al entorno**.



RECORDAMOS METODOLOGÍAS
ACTIVAS (**VC1**)

1. Flipped Classroom
2. Aprendizaje Basado en Proyectos
3. Gamificación
4. Aprendizaje Basado en Problemas
5. Metodología STEAM

METODOLOGÍAS ACTIVAS: PBL/ ABP



**Alumnos
protagonistas de su
aprendizaje**

ROL DEL PROFESOR	ROL DEL ALUMNADO
Creador de oportunidades de aprendizaje: <i>driving question</i> “ <i>non-Googable</i> ”	Dirige su propio aprendizaje
Alienta a los alumnos a asumir retos ajustados	Asume distintos roles en el proyecto
Proporciona “andamiaje” para nuevos aprendizajes	Toma decisiones y corrige sus errores
Establece objetivos y dota de herramientas para alcanzarlos	Crea productos de aprendizaje
Monitoriza el aprendizaje	Evalúa su propio aprendizaje

-Interdisciplinaridad

- El trabajo del proyecto se basa en el **currículo y la programación didáctica.**
- Los alumnos realizan la mayor parte del trabajo **durante la jornada escolar**, por lo que el proyecto no se basa únicamente en el trabajo llevado a cabo en casa.
- Se presenta un esfuerzo a nivel estratégico al **desarrollar las competencias de los alumnos** según lo **requerido en las diversas materias.**
- El proyecto conforma una **parte integral del trabajo escolar en algunas asignaturas**



2. Integración Curricular



Integración curricular en una o varias asignaturas:

4 El trabajo incluye **objetivos y contenidos curriculares**. Esto se especifica claramente y con cierto detalle en la descripción del proyecto, en la solicitud del Sello de calidad o en cualquier otro documento.

5 El trabajo incluye objetivos y contenidos curriculares que se describen **clara y exhaustivamente** en algún documento. Además, el proyecto se contempla de alguna manera como **parte de la planificación oficial del Centro educativo o grupo-clase**.



👁👁 ¡Ojo a las dificultades de aprendizaje!

Al planificar las tareas y actividades del proyecto, tener en cuenta **los distintos ritmos de aprendizaje**:

- A la hora de estructurar las tareas.
- Graduar los niveles de dificultad de la tarea y ajustarla al alumnado participante.
- Organizar los agrupamientos en el aula en equipos mixtos.
- Adapta el feedback que se le da a los alumnos tras la ejecución de las tareas.
- Ajusta las expectativas en cuanto al desempeño del alumnado.

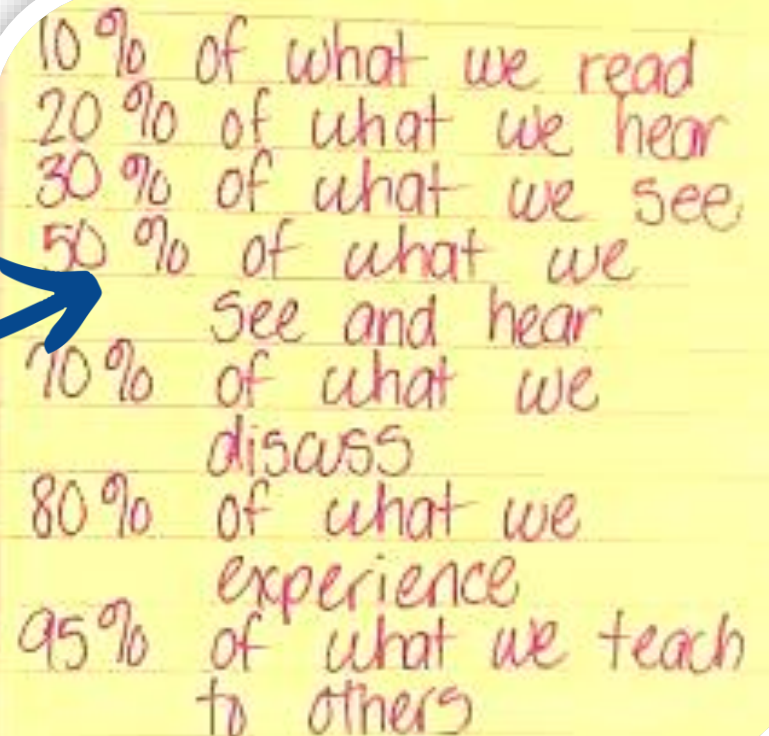
Enfoque multidisciplinar:

4.-En el proyecto participan **varias asignaturas** del mismo centro. Este enfoque multidisciplinar **se refleja en los contenidos y objetivos del proyecto**, tanto en general como en el diseño de actividades. **Los productos finales se relacionan con diferentes campos de conocimiento.**

5 El proyecto involucra diferentes materias del mismo centro educativo y de otros centros asociados. Este enfoque multidisciplinar se refleja en los contenidos y objetivos del proyecto, tanto en general como en el diseño de un **número significativo** de actividades o productos finales que fusionan diferentes campos de conocimiento.



¿Cómo aprendemos mejor?

A handwritten note on yellow lined paper with a blue arrow pointing from the text on the left to it. The note lists percentages of learning from different sources.

10% of what we read
20% of what we hear
30% of what we see
50% of what we see and hear
70% of what we discuss
80% of what we experience
95% of what we teach to others

Buenas prácticas



Erasmus+

PBL/ABP

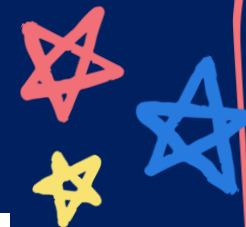


Oficina Internacional IES CONSABURUM

Website:

www.consaburuminternationaloffice.weebly.com

Difunde experiencias innovadoras, iniciativas de internacionalización, proyectos educativos ABP, actividades complementarias y extracurriculares, actividades del departamento de orientación, etc.



Estándares de aprendizaje trabajados 4º ESO APLICADAS :



Ejemplo de proyectos interdisciplinares I: Unidad STEAM+ “El Guernica de Picasso en Realidad Virtual”

- Diseñar y construir unas gafas de realidad virtual: Tecnología ([IMOVIE](#))
- Visualizar con ellas “El Guernica” en 3D ([YOUTUBE](#)) -Analizar artísticamente la obra: Educación Plástica ([LINO](#))
- Información condensada en infografía explicativa digital: Historia ([CANVA](#), [GENIAL-LY](#))
- Difusión y evocación ([MENTIMETER](#))

MATERIA HISTORIA 4º ESO

- Analizar y relacionar información procedente de fuentes históricas de diversa naturaleza: interpreta y comenta obras de arte, refiriéndose a sus elementos, temática, técnicas empleadas, y las contextualiza en el momento histórico y cultural al que pertenecen

MATERIA TECNOLOGÍA 4º ESO:

- Describe y es capaz de reproducir los procesos de fabricación de productos tecnológicos sencillos, y valora la repercusión del desarrollo tecnológico en el día a día y en el medio ambiente.
- Desarrolla actitudes en pro del desarrollo sostenible y el cuidado del medioambiente mediante el reciclado y la fabricación de objetos cotidianos con reusando materiales que encuentra en el entorno.

MATERIA EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL 4º ESO:

- Reconoce en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, aprecia los distintos estilos artísticos, valora el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuye a su conservación a través del respeto.
- Analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen en las obras de arte, así como los elementos compositivos, las sitúa en el período al que pertenecen, valorando sus posibles significados.

Ejemplo de proyectos interdisciplinarios II: Proyecto Erasmus+ y eTwinning “We want to volunteer to make de world a better place”

- Equipos internacionales de 1º y 2º ESO (mixed- ability groups)
- Italia, Polonia, Finlandia, Letonia y República Checa. (GOOGLE FORM, LINO, [KIALO](#) EDU...



Tema eTwinning del año 2022



Homepage > Newsroom > Highlights >



eTwinning theme of the year 2022: Our Future Beautiful, Sustainable, Together: Schools and the New European Bauhaus

17.01.2022



- Espacios en nuestro centro educativo que pueden ser usados como espacios “learning outside the classroom” : huerto escolar, biblioteca, pabellón, pistas deportivas...
- Implicando toda la comunidad educativa en nuestra práctica docente diaria (Impacto + en la motivación del alumnado): experiencias “aula abierta”, como ponentes, shadowing...
- Colaboración con otros centros educativos: programa Erasmus+, proyectos eTwinning, Scientix....

Datos de contacto en RRSS

Website:

www.consaburuminternationaloffice.weebly.com

IES CONSABURUM



Angeles Anaya Eun

DEPARTAMENTO DE
ORIENTACIÓN



angeles_anaya_erasmuplus

Carretera Urda, s/n
45700- Consuegra (Toledo)



@consabvra



MUCHAS GRACIAS POR VUESTRA ATENCIÓN.

Ángeles Anaya García- Tapetado

www.consaburuminternationaloffice.weebly.com

ANGEL@ANAYA@GMAIL.COM

