

ENTRE COLORES Y LITERATURA



EXPERIENCIA APS



ENTRE COLORES Y LITERATURA

II Jornada de divulgación y transferencia Universidad-Escuela-Sociedad. Compartiendo experiencias de ApS
29 de mayo de 2023

ENLAZÁNDOTE

DES FÍO INNOVA ApS
GRUPO ASPRODEMA
Plena InCLUSión

Introducción

Nuestro proyecto busca reducir la brecha digital entre generaciones y reforzar la digitalización de las personas mayores. En este mundo globalizado las nuevas tecnologías forman parte de nuestras vidas. Desde la Pandemia los residentes de la Estrella han sido conscientes de su necesidad de incorporar el móvil en su vida cotidiana y gestiones cotidianas. A lo largo del mes de marzo el grupo de Formación Profesional de Básica de Informática y Comunicaciones del colegio Santa María han compartido sus conocimientos en las nuevas tecnologías con los residentes, así como se ha favorecido la sensibilización, participación y el intercambio de experiencias intergeneracionales.

Objetivos

Objetivos del servicio:

- Generar un vínculo natural entre el alumnado y los residentes
- Favorecer el desarrollo personal y social de los grupos.
- Con el fin de promover su autonomía y mayor bienestar social.
- Transmitir experiencias y vivencias entre los participantes.
- Acerca los conocimientos en las nuevas tecnologías al servicio de los residentes.

Objetivos académicos:

- Desarrollar sentimientos de empatía y compasión en el ámbito social más cercano.
- Cooperar y convivir en sociedades abiertas y cambiantes, valorando la diversidad personal y cultural como fuente de riqueza e interesándose por otras lenguas y culturas.
- Desarrollar las habilidades que les permitan seguir aprendiendo a lo largo de la vida, desde la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y la valoración crítica de los riesgos y beneficios de este último.

Objetivos ODS: 4.4; 10.2; 17.7.

Metodología

Iniciamos la actividad con una dinámica de conocimiento para establecer un vínculo emocional intergeneracional. En cada sesión dedicamos unos minutos al inicio y cierre de la actividad para favorecer este vínculo y cohesión del grupo.

El alumnado, en grupos de trabajo cooperativo, plantea los contenidos de cada sesión y cómo se llevarán a cabo. Por otro lado, el terapeuta ocupacional de la residencia recoge las necesidades, dudas e intereses que tenían los residentes.

El Grupo de FPB de Informática y Comunicaciones acude una hora todos los miércoles durante el mes de marzo a la Residencia de La Estrella. Se distribuyen por mesas y participaban dos residentes y al menos dos alumnos.

A través de un aprendizaje dinámico y lúdico hemos realizado llamadas, videollamadas, se han puesto en contacto con familiares extranjeros, mandado mensajes, buscado en Google su lugar de origen y otros lugares donde querían viajar, escuchado canciones que les gustan... Por otro lado, también se realizó una presentación en Powerpoint para dar a conocer los avances de la tecnología, se expusieron recomendaciones y un decálogo del buen uso de las tecnologías.

El último día de celebración compartimos músicas de diferentes estilos según las preferencias de los jóvenes y mayores, jugamos un bingo y almorzamos todos juntos.

Resultados

- Se ha establecido un buen vínculo entre los residentes y el alumnado.
- El alumnado ha ofrecido un servicio a los residentes y han puesto en práctica los aprendizajes curriculares en la vida real.
- Los residentes han mejorado en su uso diario de las tecnologías.

Conclusiones

Como ya se ha demostrado en la literatura científica las experiencias intergeneracionales favorecen un reconocimiento e intercambio mutuo, que redundan en una mayor satisfacción personal y bienestar emocional.

A nivel competencial, en los mayores se ha potenciado la memoria, quitado los miedos y se manejan mejor con el móvil. En el alumnado se ha favorecido la cohesión del grupo para diseñar recursos y llevarlos a la práctica en la vida cotidiana.

Además, hemos vivenciado el tema de este año de los Colegios Marianistas: "MeWe". Los alumnos no se han centrado solo en ellos mismos, sino en los demás.

Referencias

Puig, J. M. (Coord.). (2015). 11 ideas clave. ¿Cómo realizar un proyecto de aprendizaje servicio? Grad.

Ruiz-Omeñaca, J. V. (2022). El aprendizaje servicio. En Garduño, J. (Coord.), Pedagogía y didáctica en la formación del educador físico (75-110). Oerthus.

Sofía Galán, M. G., & Galán Gamonalés, M. J. (2020). Una experiencia intergeneracional de aprendizaje-servicio en la formación profesional en extremadura: "ApSintergeneracional". Campo Abierto. Revista De Educación, 40(1), 45-60. Recuperado a partir de <https://doi.org/10.5901/revista.abi.compositum/2019/vol40/1/3718>

Unañueta, P. J. (2018). La metodología del Aprendizaje Servicio. Narcea.

Autores: Pedro Pablo Castañares Meiero
M^a Angeles Sánchez García
Contacto: marian.sanchez@marianistas.org
Institución: Colegio Santa María "Marianistas"

COLABORA

- Vicerrectorado de Estudiantes y Extensión Universitaria
- Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesorado
- Facultad de Letras y de la Educación
- Departamento de Letras y de la Educación

III Jornada de divulgación y transferencia Universidad-Escuela-Sociedad. Compartiendo experiencias de ApS
20 de mayo de 2024

DEPORTIVAMENTE SANTA MARÍA CON ASPRODEMA

DES FÍO INNOVA ApS
GRUPO ASPRODEMA
Plena InCLUSión

Introducción

Los juegos deportivos son una excelente herramienta para promover la actividad física, el trabajo en equipo, el respeto y la convivencia. El alumnado de 1º ESO Santa María programa actividades deportivas que se adaptan a las necesidades específicas de los usuarios de ASPRODEMA garantizando así una participación plena y significativa.

Al participar en actividades deportivas inclusivas se fomenta la empatía, la solidaridad y se fortalecen los lazos comunitarios. La diversidad en el deporte no solo fomenta la participación, sino que también ayuda a derribar barreras y estereotipos.

Objetivos

Objetivos del Servicio:

- Favorecer la actividad física y experiencia de juego.
- Fomentar el desarrollo personal y social de los grupos con el fin de promover su autonomía y mayor bienestar físico, emocional, mental y social.
- Aprender a convivir.
- Potenciar la inclusión en la sociedad a través de juegos deportivos.

Objetivos Pedagógicos:

- Adaptar, con progresiva autonomía en su ejecución, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, para resolver las distintas actividades deportivas y para consolidar actitudes de superación, crecimiento y resiliencia al enfrentarse a desafíos físicos.
- Compartir espacios de práctica físico-deportiva con independencia de las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad, priorizando el respeto hacia los participantes y a las reglas sobre los resultados y desarrollando procesos de autorregulación emocional para contribuir con progresiva autonomía al entendimiento social.

Objetivos ODS: 3.4, 3.4.4, 4.7; 8.5, 10.2; 17.7.

Metodología

La metodología propuesta se orienta a generar un ambiente de aprendizaje dinámico, participativo y significativo, donde los estudiantes sean los protagonistas de su propio proceso educativo, construyendo conocimientos de manera activa y colaborativa.

Dividimos a nuestros alumnos en cuatro grupos, cada grupo tiene asignado un juego diferente que tiene que explicar a los usuarios de ASPRODEMA y jugar con ellos. Los juegos son los siguientes: balón quemado, perfume, el pañuelo, pelota sentada, escondite, por debajo de la red, villas musicales. Durante cuatro sesiones los usuarios de ASPRODEMA van pasando por las diferentes zonas de juego para jugar con nuestros alumnos. Cada sesión dedicamos unos minutos al inicio y cierre de la actividad para favorecer este vínculo y cohesión del grupo.

En una quinta sesión realizamos, una gamka, donde hay diferentes estaciones: penalti ciego, transportando conos, mimica, recorrido a ciegas, golf putteria.

Como colofón vamos a ver las instalaciones de ASPRODEMA en Logroño, donde nos explican su día a día allí, enseñándonos el centro de trabajo y los diferentes talleres que realizan.

El alumnado ha realizado una autoevaluación de la experiencia.

Resultados

- Adaptación de Capacidades Físicas y Habilidades Motrices:**
 - Han desarrollado habilidades y destrezas motrices necesarias para afrontar diversas actividades deportivas.
 - Los participantes han logrado desarrollar una actitud de adaptación, superación y resiliencia, lo que contribuye a su desarrollo integral.
- Inclusión y Respeto en los Espacios Deportivos:**
 - Se ha fomentado la inclusión creado ambientes respetuosos en los espacios deportivos donde se prioriza la convivencia entre todos los integrantes.
 - Los participantes han desarrollado procesos de autorregulación emocional, lo que ha contribuido a un entendimiento social más profundo y a la construcción de relaciones positivas entre los integrantes del grupo.

Conclusiones

La educación inclusiva se ha vuelto imprescindible para nuestra sociedad, y este proyecto ha demostrado su importancia al fomentar la interacción entre los usuarios de ASPRODEMA y los alumnos de 1º de ESO. Esta colaboración ha permitido que ambos grupos experimenten un desarrollo integral, fortaleciendo sus capacidades físicas, inteligencia emocional y habilidades sociales. Los alumnos han tenido la oportunidad de aplicar sus conocimientos en situaciones reales mediante la organización y participación en juegos deportivos para los usuarios de ASPRODEMA, lo que ha facilitado un intercambio mutuo de conocimientos y habilidades.

Además, los usuarios de ASPRODEMA han enriquecido la experiencia educativa al compartir sus talleres y centros de trabajo con los estudiantes de secundaria. Este proyecto ha reflejado el lema "MeWe" de los Colegios Marianistas, promoviendo valores de altruismo y solidaridad.

Referencias

Puig, J. M. (Coord.) (2015). 11 ideas clave. ¿Cómo realizar un proyecto de aprendizaje servicio? Grad.

Garduño, J. (Coord.) (2022). Pedagogía y didáctica en la formación del educador físico. Oerthus. <https://www.oerthus.com/97894902016.pdf>

Sáenz de Jubera M., Alonso Ruiz R.A. (Coord.) (2021). Ocio y educación: experiencias, innovación y transferencia. Universidad de La Rioja. <https://doi.org/10.5901/revista.abi.compositum/2021/vol41/1/3815>

Vázquez Guachisaca, I. L., y Rojas Valdes, G. R. (2024). Juegos recreativos para la inclusión de estudiantes con discapacidad física, en las clases de Educación Física. Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física, 2(1). <https://doi.org/10.5901/revista.abi.compositum/2024/vol44/1/3815>

Autoría: M^a Angeles Sánchez García
Isabel Rodríguez Ortigosa
Contacto: marian.sanchez@marianistas.org
Institución: Colegio Santa María "Marianistas"

COLABORA

- Vicerrectorado de Investigación e Internacionalización
- Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesorado
- Facultad de Letras y de la Educación
- Departamento de Ciencias de la Educación

IV Jornada de divulgación y transferencia Universidad-Escuela-Sociedad. Compartiendo experiencias de ApS
19 de mayo de 2025

CLUB DE LECTURA FÁCIL SANTA MARÍA CON ASPRODEMA

DES FÍO INNOVA ApS
GRUPO ASPRODEMA
Plena InCLUSión

Introducción

Un estudio realizado por Plena inclusión España demuestra que el 70% de las personas con discapacidad intelectual o del desarrollo son capaces de entender la lectura fácil. Existe la necesidad de generar espacios inclusivos donde personas con discapacidad intelectual y jóvenes de secundaria puedan compartir experiencias lectoras de manera equitativa. Paralelamente, el alumnado de secundaria necesita desarrollar su competencia comunicativa y social, sensibilizándose sobre la inclusión y la diversidad.

Objetivos

- Fomentar la inclusión social y educativa creando espacios de aprendizaje mutuo entre jóvenes y personas con diversidad funcional.
- Desarrollar en el alumnado de 2º de ESO competencias en Lengua Castellana y Literatura, Ciencias Sociales y habilidades socioemocionales.
- Sensibilizar al alumnado sobre la realidad y necesidades de las personas con discapacidad intelectual.
- Promover el trabajo colaborativo entre SANTA MARÍA, ASPRODEMA y otras entidades sociales y culturales.

Objetivos ODS: 4.1, 4.4; 4.7; 8.5, 10.2; 17.7.

Metodología

Diagnóstico/Sensibilización: Identificación de la necesidad social, diagnóstico y charlas con Asprodema. Evaluación inicial del alumnado sobre la inclusión.

Planificación: Inicio del proyecto con Asprodema. Selección del libro "Lucas, Amigo de Cuervo". Organización de los grupos mixtos. Asesoramiento asesor. Elaboración de apuntes y recursos.

Ejecución del Servicio: Lectura compartida en sesiones presenciales. Uso de materiales adaptados. Preguntas de reflexión. Organización activa del alumnado.

Reflexión: Puesta en común de cada sesión. Evaluación del impacto en el aprendizaje y en la convivencia.

Evaluación y celebración: Evaluación por rúbrica. Evaluación del impacto en los usuarios. Acto final de celebración y visita a Asprodema.

Resultados

- 4 Necesidad Social:** Se identificó claramente la falta de espacios inclusivos de lectura compartida. Se analizaron las barreras existentes y se propuso un servicio coherente y eficaz.
- 3 Aprendizajes:** Se lograron avances significativos en el desarrollo de competencias en Lengua, Ciencias Sociales y habilidades socioemocionales. Además, se dinamizaron las sesiones, promoviendo un aprendizaje activo y participativo.
- 4 Servicios:** El servicio ofrecido ha generado un impacto real en los usuarios y en el alumnado. Se ha desarrollado en un entorno de respeto y enriquecimiento mutuo, favoreciendo la participación y el compromiso.
- 2 Trabajo en red:** La colaboración ha sido desigual. Se evidenció una falta de fluidez y seguimiento en las acciones conjuntas.
- 3 Participación:** La participación de los usuarios de ASPRODEMA ha sido positiva y el alumnado mostró un alto nivel de implicación y compromiso.

Conclusiones

El Club de Lectura Fácil ha permitido comprobar el valor transformador de la metodología de Aprendizaje-Servicio (ApS) cuando se orienta hacia la inclusión social y educativa. La colaboración entre alumnado de 2º de ESO y los usuarios de ASPRODEMA ha generado un espacio real de convivencia, aprendizaje mutuo y participación activa, donde todos los implicados han aportado y recibido.

A pesar de los buenos resultados, se identifican aspectos a mejorar, como una mayor coordinación entre todos los agentes implicados, la necesidad de sistematizar la evaluación del impacto del proyecto e integrarlo en la programación anual.

Referencias

García Muñoz O. (2022). Lectura fácil: métodos de redacción y evaluación. Ministerio de Sanidad Servicios Sociales e Igualdad. <https://ccod4.net/>

Observatorio Estatal de la Discapacidad (2016). La accesibilidad cognitiva en España: estado de la cuestión. Madrid Observatorio Estatal de la Discapacidad. <http://hdl.handle.net/11362/4955>

Sáenz de Jubera M., Alonso Ruiz R.A. (Coord.) (2021). Ocio y educación: experiencias, innovación y transferencia. Universidad de La Rioja. <https://doi.org/10.5901/revista.abi.compositum/2021/vol41/1/3815>

Valdemoros San Esteban M. A., Alonso Ruiz R.A., (2024). Aprendizaje servicio universitario y adquisición de competencias transversales en el alumnado. Dykinson. <https://doi.org/10.14679/3474>

Autoría: M^a Angeles Sánchez García, Gonzalo López Martín, Ana Resano Martínez.
Contacto: marian.sanchez@marianistas.org
Institución: Colegio Santa María "Marianistas"

COLABORA

- Vicerrectorado de Estudiantes y Extensión Universitaria
- Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesorado

¿DE DÓNDE SURGE EL PROYECTO?



IDEA PRINCIPAL DEL PROYECTO

Una misma frase puede generar muchas maneras de mirar, imaginar y crear.

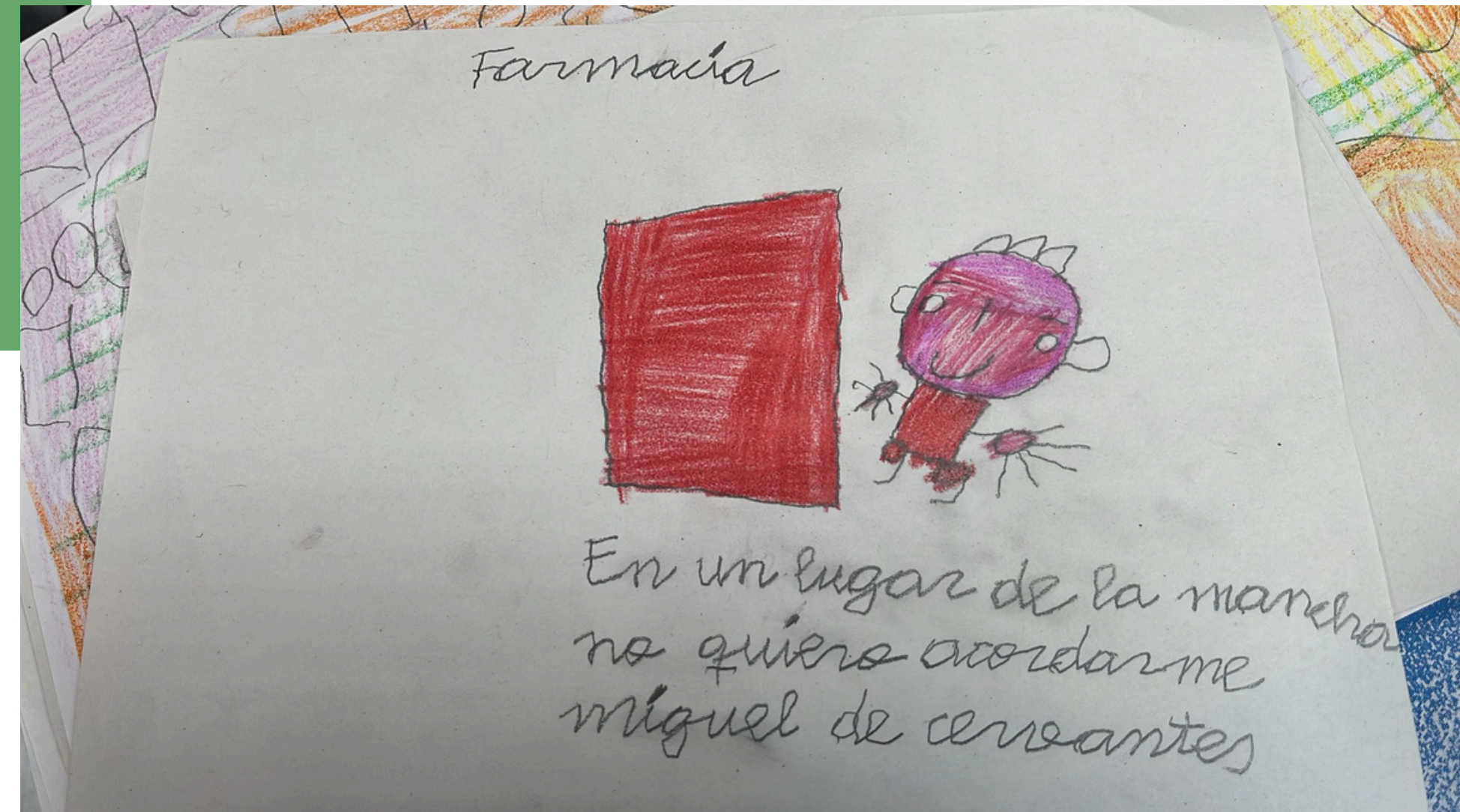
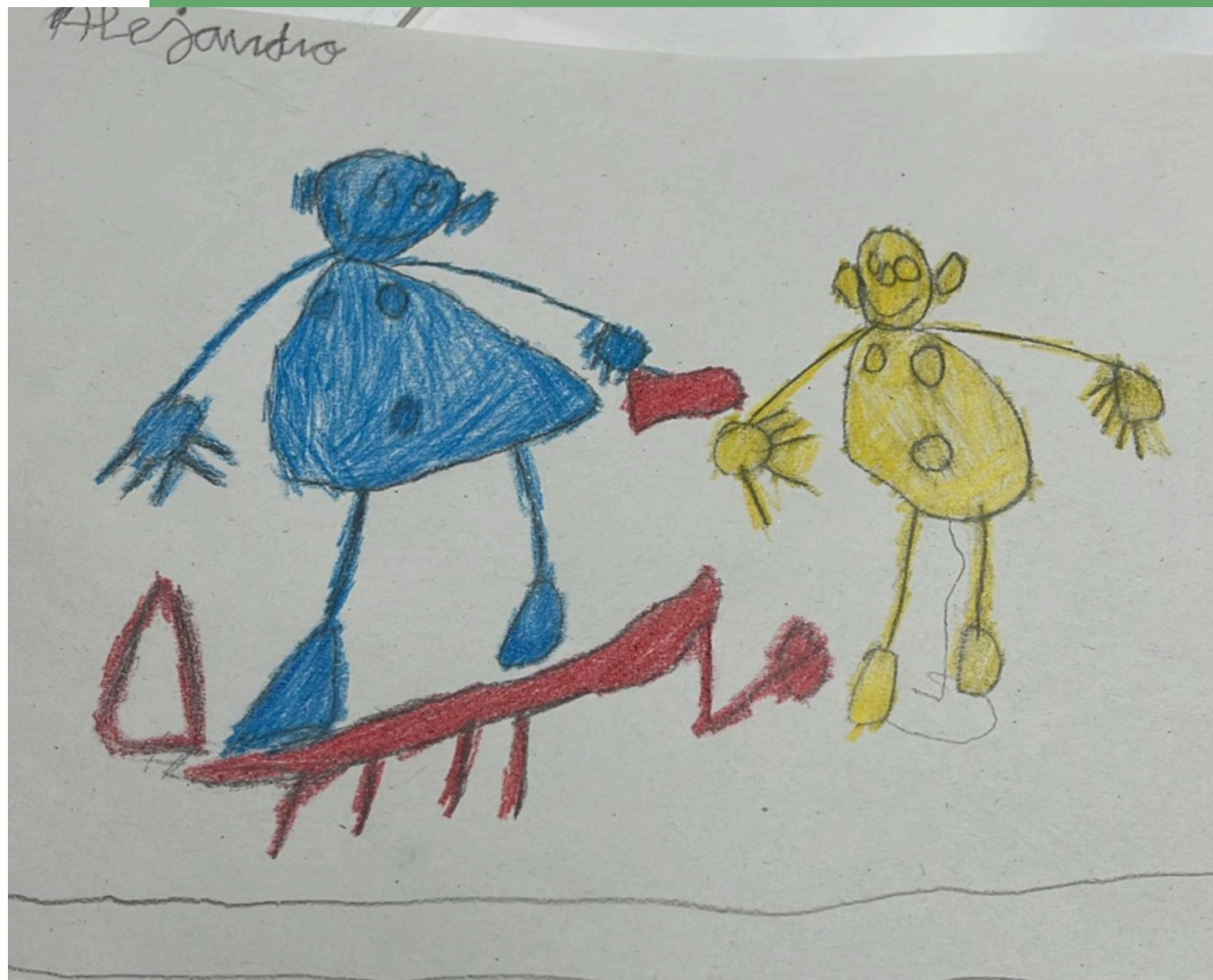
El arte se convierte en un espacio común para compartir esas interpretaciones.

PRIMERA FASE: TRABAJO EN ASPRODEMA

A partir de frases literarias populares, surgen pequeños bocetos e interpretaciones visuales.

Cada dibujo funciona como el inicio de las futuras obras colectivas.

BOCETOS



SEGUNDA FASE: ENCUENTRO EN EL CENTRO



SEGUNDA FASE: ENCUENTRO EN EL CENTRO



SEGUNDA FASE: ENCUENTRO EN EL CENTRO



SEGUNDA FASE: ENCUENTRO EN EL CENTRO



SEGUNDA FASE: ENCUENTRO EN EL CENTRO



SEGUNDA FASE: ENCUENTRO EN EL CENTRO



RESULTADOS



RESULTADOS



RESULTADOS



RESULTADOS



RESULTADOS



Entender el arte como una herramienta para encontrarse, escucharse y crear juntos

