



GUÍA DE MEJORES PRÁCTICAS

INTRODUCCIÓN

DiverseMind se desarrolló como parte del proyecto Erasmus+ y tiene como objetivo mejorar la concienciación y la comprensión del alumnado sobre las necesidades educativas especiales. El taller fomentó la empatía, la inclusión y una visión informada sobre la neurodiversidad. Se puso a prueba en el instituto Stepside Educate Together en enero de 2026 con aproximadamente 50 alumnos de entre 12 y 17 años. El grupo representaba una amplia gama de capacidades y necesidades de aprendizaje, y el taller se diseñó utilizando prácticas inclusivas para garantizar la accesibilidad y promover el respeto a las diferencias y la inclusión.

DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS IMPLEMENTADAS

La sesión combinó breves presentaciones a cargo del profesor con actividades dirigidas por los alumnos. Los principales objetivos de aprendizaje incluían comprender la neurodiversidad, reconocer las experiencias de los alumnos con necesidades educativas especiales e identificar maneras prácticas de apoyar a sus compañeros en el entorno escolar cotidiano. Las aulas se organizaron en grupos de seis para fomentar la colaboración, el debate y la participación activa. Para garantizar la accesibilidad, los materiales y las actividades se diseñaron para adaptarse a diversas necesidades de aprendizaje, incluyendo instrucciones claras, tareas estructuradas y oportunidades para que todos los alumnos contribuyeran según sus fortalezas.

MÓDULO 3

DIFICULTADES ESPECÍFICAS DEL APRENDIZAJE

Dislexia
Dispraxia
Discalculia
Disgrafía



El taller se impartió en dos sesiones de una hora de duración, siguiendo la siguiente estructura:

1. **Encuesta previa** al taller para evaluar los conocimientos previos de los estudiantes.
2. **Introducción al programa Mente Diversa**, incluyendo definiciones de las necesidades adicionales exploradas en el módulo.
3. **Debate en clase** basado en la pregunta: "¿Cómo puedes ayudar a un amigo?" para fomentar la reflexión sobre situaciones de la vida real.
4. **Juegos interactivos** dirigidos por los estudiantes (dos por módulo) para reforzar el aprendizaje y fomentar la empatía, seguidos de un debate en grupo sobre su propósito y mensajes clave.
5. **Encuesta posterior** al taller para evaluar el aprendizaje de los estudiantes.



DiverseMind

JUEGOS Y ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DESARROLLADOS

Juego 1: Empareja la mente

Un juego de memoria y debate en el que los alumnos emparejan a "Héroes del Aprendizaje" que representan diferentes estilos de aprendizaje.

Objetivo de aprendizaje: Comprender la neurodiversidad, fomentar la empatía y la inclusión.

Lo que aprendieron los alumnos: Los alumnos reconocieron diferentes formas de aprender y debatieron sobre cómo apoyar a los demás en un aula inclusiva.

Juego 2: La escalera del aprendizaje

Un juego de mesa que explora los retos y los apoyos para el aprendizaje a través de una mecánica de juego inspirada en el juego de la serpiente y la escalera.

Objetivo de aprendizaje: Desarrollar la empatía, comprender los desafíos y los apoyos en el aprendizaje.

Lo que aprendieron los estudiantes: Los estudiantes comprendieron cómo los desafíos impactan el aprendizaje y cómo el apoyo puede mejorar la inclusión y la participación.

THE LEARNING LADDER

100	99	98	🚧	96	95	94	93	92	91
81	🤝	83	84	85	86	87	88	89	90
80	79	78	77	76	75	🚧	73	72	71
61	62	63	64	65	66	🤝	69	70	
60	59	🚧	57	56	55	54	53	52	51
41	42	43	44	45	46	47	48	🚧	50
40	39	38	37	🤝	35	34	33	32	31
21	22	23	24	25	🚧	26	28	29	30
20	19	18	17	16	15	14	13	12	🤝
1	2	3	🚧	5	6	7	8	9	10

THE LEARNING LADDER

25



RESULTADOS E IMPACTO



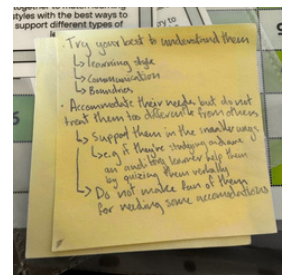
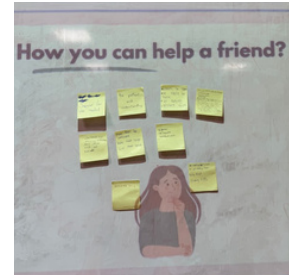
DiverseMind

En general, el taller DiverseMind recibió comentarios muy positivos por parte de los estudiantes. Ante la pregunta "¿Cómo podemos ayudar a nuestros amigos?", los estudiantes demostraron gran empatía y comprensión, haciendo hincapié en la paciencia, la importancia de conceder tiempo adicional durante el trabajo en grupo y la necesidad de evitar juzgar. Un estudiante destacó la importancia de "adaptarse a las necesidades de los demás sin discriminarlos".

El taller creó un espacio seguro para el diálogo abierto, donde los estudiantes reflexionaron sobre sus experiencias de apoyo, desafíos y diferencias en el aula. También les ayudó a reconocer que apoyar a los demás no es solo responsabilidad del profesor, sino una responsabilidad compartida por toda la comunidad escolar, algo que a algunos les resultó sorprendente.

Mediante el juego «Combinando mentes», los estudiantes exploraron estrategias prácticas para apoyar a sus compañeros con diferentes estilos de aprendizaje. Las actividades fomentaron la apertura y permitieron que los estudiantes, en particular aquellos con dificultades específicas de aprendizaje, compartieran sus experiencias en un entorno seguro y discreto. También les ayudaron a comprender mejor las perspectivas de los demás, profundizando así su comprensión.

En general, el programa fomentó una mayor empatía, trabajo en equipo e inclusión, con el potencial de influir positivamente en las interacciones más allá del aula.



CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En general, las actividades fueron muy efectivas para fomentar la participación, la reflexión y la empatía de los estudiantes. Una estrategia que funcionó particularmente bien fue mostrar la pregunta "¿Cómo podemos ayudar a un amigo?" en la pizarra y pedir a los estudiantes que respondieran usando notas adhesivas. Esto fomentó la reflexión individual y propició contribuciones más elaboradas y reflexivas, basadas en las propias experiencias de los estudiantes.

Los juegos tuvieron más éxito cuando los estudiantes trabajaron en grupos pequeños de 3 a 4 personas, ya que esto generó el mejor equilibrio entre participación y debate. Adaptaciones prácticas, como el uso de pequeñas piezas de LEGO como fichas en el juego de la Escalera del Aprendizaje y la incorporación de dos dados, ayudaron a mantener el ritmo y el interés. En futuras versiones de este juego, se podría incluir un mayor movimiento hacia adelante y hacia atrás en el tablero para aumentar la participación. Además, añadir preguntas de reflexión, como pedir a los estudiantes que identifiquen el estilo de aprendizaje o la dificultad específica representada en cada tarjeta de escenario, fortalecería aún más la comprensión.

En general, el taller demostró que las actividades estructuradas e interactivas, combinadas con oportunidades para la reflexión, pueden mejorar significativamente la empatía, la inclusión y la participación estudiantil.