

# Metodoloxía Suma

38 concursoescolaronce.es/material-secundaria/metodologia-suma

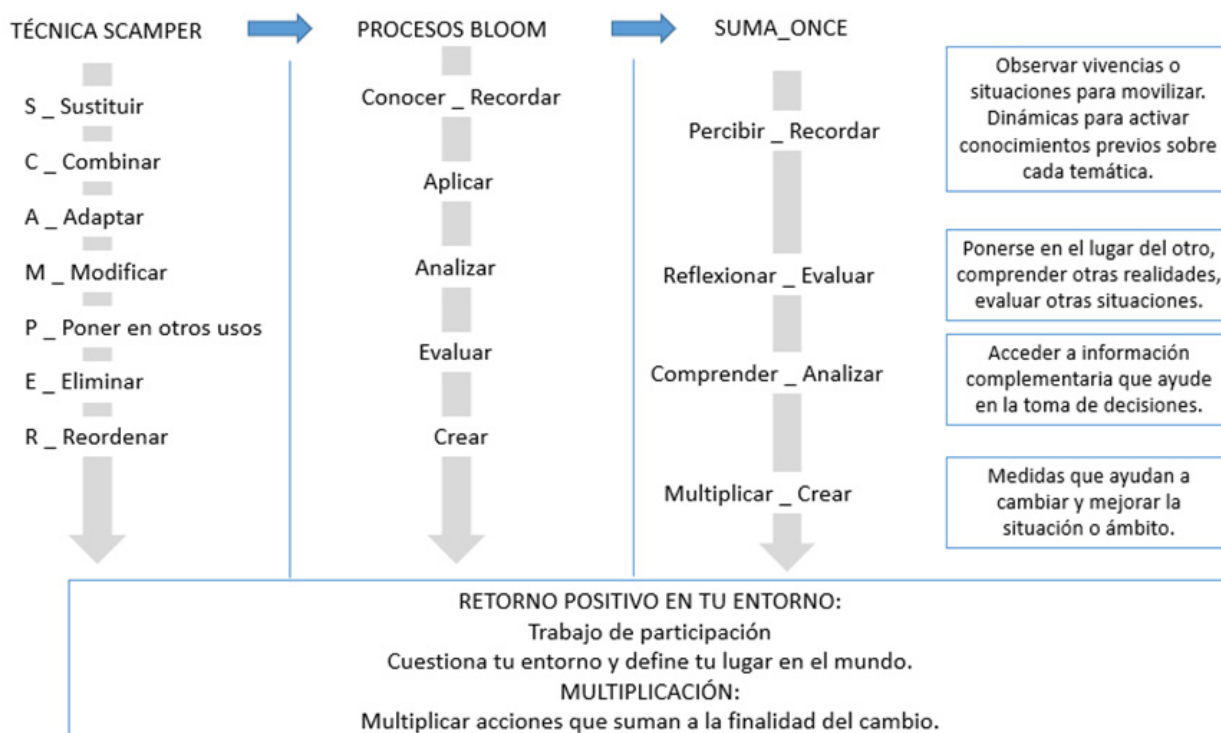
A 38ª edición do Concurso Escolar do Grupo Social ONCE formula unha proposta didáctica baseada na metodoloxía SUMA.

Esta metodoloxía, deseñada polo Grupo Social ONCE, foi desenvolvida para os docentes, por expertos no modelo de ensino DUA (Deseño Universal para a Aprendizaxe), como Antonio Márquez Ordóñez (mestre en Pedagogía Inclusiva) e a Cátedra de Inclusión Social e Habilidades non Cognitivas da Universidade de Murcia.

Baséase nun esquema sinxelo, vivencial e, sobre todo, de participación, no que se propón ao alumnado adoptar un papel de suxeito activo, transformador da sociedade que o rodea.

Baixo a idea de SUMAR, como sinónimo de incluír ou engadir, vanse expondo unha serie de fases didácticas coa idea de alcanzar un produto final que conte coa participación de todo o alumnado da clase. Por iso, a metodoloxía SUMA optimiza o modelo inclusivo nas aulas, nutríndose dos principios do Deseño Universal para a Aprendizaxe.

Esta metodoloxía planificouse tomando como base as propostas SCAMPER e os procesos cognitivos de Bloom, seguindo un proceso como o do esquema:



As catro fases principais son as seguintes:

## Percibir

Nesta fase fusiónanse dous aspectos:

- **A formulación dun reto inicial que motive ao alumnado á transformación da súa realidade social.** É fundamental que o alumnado coñeza previamente o que esperamos del: que se converta en axente de cambio para mellorar a sociedade que o rodea. Facer conscientes aos e ás alumnas de que poden transformar a realidade para facela mellor, facelos partícipes deses cambios e colocalos nun lugar de participación social, é unha das liñas mestras desta metodoloxía SUMA. Pero, ademais, seguindo o principio do compromiso do DUA, este reto é un desafío aberto, onde será o alumnado o que decida que facer e para que facelo. Desta forma asegurámonos de que a diversidade de motivacións e intereses teñan cabida nese papel activo de axente transformador.
- **A activación da experiencia propia,** do que o alumno coñece sobre esa realidade social quea transformar e que o levará a alcanzar o reto inicial. Esas experiencias previas propóñense a través de diferentes percepcións que poden abrirse a calquera vía de sensacións, como a auditiva, visual, táctil..., polo que abre as portas á participación de calquera alumno ou alumna, sexa cal for o seu potencial máis desenvolvido. Pero a activación de coñecementos previos pode resultar complicada para aqueles escolares que teñan experiencias reducidas, ou que teñan dificultades para evocalas. Por iso, nesta fase, a evocación ha de exporse dunha forma colectiva, á vez que personalizada, onde as experiencias individuais apoiem as carencias colectivas, e na que se propoñan exemplos e situacións que leven ao alumnado a afrontar o reto cos coñecementos previos necesarios.

Con estes dous elementos da fase primeira, o alumnado terá traballado en actividades centradas nos procesos cognitivos de recordar e coñecer, que xa nos propoñía Benjamín Bloom en 1956. Ao longo das catro fases, percorreren todos os procesos cognitivos de Bloom ata alcanzar os seus produtos finais.

As fases represéntanse coas cores da traxectoria do Grupo Social ONCE, e por iso, esta fase de percibir vístese de verde, representando ese reto inicial de transformación.

## Reflexionar

---

Esta segunda fase ten un alto contido de traballo centrado na cultura do pensamento, onde todo o alumnado é convidado a realizar un pensamento crítico co que poñerse no lugar doutras persoas para mellorar a súa realidade. Cada aprendiz debe realizar propostas concretas de transformación social baseándose nas súas propias ideas previas, activadas na fase de percibir. Só desde o propio coñecemento e experiencia se pode proxectar unha idea personalizada. Por iso, nesta fase deixamos ao alumnado que experimente, que ensaie e que faga as súas propostas sen a dirección do docente. É o que o Design Thinking denomina, a construción do prototipo.

Para iso terán que realizar un traballo de intelixencia social, apoiado por tarefas en grupo, onde a forza do equipo desenvolva a creatividade e a construción propia de contidos.

Tamén a reflexión proposta nesta fase levará aos e ás discentes a facerse novas preguntas, a planificar as súas propias liñas de investigación para conseguir alcanzar os retos que se propuxeron. Polos seus propios medios, e segundo os coñecementos previos que cada

equipo lograse activar, responderán a dúas cuestións:

- Que queremos facer para mellorar a nosa contorna?
- Que temos que saber para poder facelo?

Novamente, a participación de todos asegúrase na medida na que a SUMA dos diferentes potenciais de cada membro do equipo xera un produto diversificado, cunha participación equitativa.

Nesta fase trátase de que o alumnado experimente por si mesmo con traballos centrados nos procesos cognitivos de avaliar e aplicar (Bloom). Cúmprese así cun dos principios do Deseño Universal para a Aprendizaxe (DUA): o compromiso do alumnado.

Seguindo coa secuencia de cores de Oncelio, esta fase vístese de cor vermella, que representa o avance cara a unha sociedade máis solidaria e participativa.

## Comprender

---

As propias propostas libres, xurdidas da reflexión colectiva, levarán ao alumnado á necesidade de investigar, profundar e procesar unha información máis contrastada, que dea sentido e argumentos ás propostas iniciais. Nesta fase o alumnado accede ao coñecemento, analízao e incorpóralo aos seus esquemas mentais, alcanzando así a comprensión do mesmo. É por iso polo que, neste paso, a guía do docente é fundamental para levar ao alumnado a facer un uso adecuado e aplicado da información. O docente pode facer uso de estratexias ou recursos como o Visual Mapping, Organizadores Gráficos, Liñas do Tempo..., que axuden a xestionar a información.

Isto fará que os e as escolares traballen de forma en base a competencias ao responder a preguntas como:

- Por que necesitamos aprender cousas novas?
- Como se conectan e organizan as miñas ideas iniciais coa nova información?
- Que novos coñecementos xero para conseguir alcanzar o reto?

A flexibilidade cognitiva toma o seu valor máis álxido na medida en que se ensina ao alumnado a reaxustarse a unha nova realidade, modificar as súas ideas, melloralas e enriquecelas. A Competencia para Aprender a Aprender ten aquí un papel destacado.

Nesta fase, a accesibilidade universal á información e o apoio ás funcións executivas para a construción da propia comprensión cobran unha especial importancia para asegurarnos a participación de todo o mundo. O proceso cognitivo que pretendemos abordar é o de comprender, en sentido amplo.

A cor azul desta fase representa a profesionalidade, o traballo constante, a participación de todos e todas.

## Multiplicar

---

Neste último paso, o alumnado xa dispón de todo o necesario para facer realidade as súas propostas iniciais de transformación social, pero agora cunha base sólida de coñecemento. É a hora de actuar na súa contorna, é a hora do alumno/a hiperlocalista que procura reconstruír unha sociedade para todos e todas desde a perspectiva da aprendizaxe-servizo.

Aquí propoñemos aos e ás discentes que contrasten o seu prototipo inicial para incorporar aqueles elementos que o mellorarán e enriquecerán.

Neste punto, a emoción é o compoñente esencial das actividades, unha emoción colectiva que fai que as propostas desenvolvidas teñan a suficiente marxe de acción para que cada persoa contribúa á súa posta en práctica desde as súas diferentes capacidades.

Nesta fase, a variabilidade nas demandas e os recursos para optimizar o desafío terá un papel destacado á hora de asegurar a participación de todos e todas. O principio III do DUA, o de expresión da aprendizaxe, adquire protagonismo ao buscar que todo o alumnado poida comunicarnos as súas experiencias de aprendizaxe. O profesorado debe facilitar unha gran variedade de formatos de presentación dos produtos, alternativas para a comunicación e a acción e expresión de todos e todas.

Alén diso, o proceso cognitivo de crear vese arroupado pola autorregulación do alumnado: toma de decisións, expectativas e crenzas propias, e habilidades e estratexias para afrontar desafíos..., teñen cabida de forma simultánea. Para iso, a metodoloxía SUMA pódese nutrir de estratexias ou técnicas como SCAMPER, o pensamento lateral, o pensamento creativo, etc.

A cor amarela desta fase está marcada pola dirección, o sentido final, a creación de políticas activas de sustentabilidade social. A fase que dá sentido a todas as anteriores, e que as conecta, como a cabeza de Oncelio.

Unha vez analizadas todas as fases o modelo poderíamos percibilo de maneira global no seguinte esquema:



No centro do esquema temos as dúas variables que marcan as catro fases descritas, que son: flexibilidade cognitiva e creatividade colectiva. Para conseguir estas dúas variables movémonos por elementos como a resiliencia, a intelixencia social, o contaxio social e a acción dun alumnado que denominamos “prosumidor: participa na construción da realidade social na que vive”. Seguindo este marco, a secuencia didáctica móvese desde os exemplos relacionados coa experiencia persoal, a construción propia de contidos creativos a partir da experiencia previa; a identificación de necesidades de información e coñecemento, e a creación a partir das propias capacidades e coñecementos adquiridos. Rodeando a todo este esquema, preséntanse as diferentes metodoloxías ou estratexias de traballo das que se nutre a metodoloxía SUMA: aprendizaxe por competencias, aprendizaxe-servizo, enfoque DUA, Visual Mapping, Design Thinking, taxonomía de Bloom, aprender a aprender, técnica SCAMPER, e pensamento creativo e lateral.

Como se pode apreciar, a metodoloxía SUMA é apropiada para calquera etapa educativa, xa que é aberta e aplicable para unha gran cantidade de temáticas recollidas no noso currículo, achegadas principalmente desde as áreas de Sociais e/ou Naturais. Con todo, a posibilidade de traballar as áreas de maneira integrada é evidente.

Para finalizar, a conexión entre SUMA e DUA é fundamental para a participación de todos, propiciando situacións nas que o alumnado accede á información, a constrúe e a internaliza en función das súas propias capacidades.