**GLOSSARY IN SPANISH AND ENGLISH**

**GLOSARIO DE TÉRMINOS PARA LA ASIGNATURA DEL MÁSTER DE CALIDAD Y MEJORA DE LA EDUCACIÓN: PREVENCIÓN, DIAGNÓSTICO Y ORIENTACIÓN PARA LA INCLUSIÓN EDUCATIVA** (Rosa Esteban)

1. **PREVENCIÓN**:

Permite preparar y disponer anticipadamente de unos objetivos claros, unas tareas concretas, unas responsabilidades bien definidas y una planificación de actividades específicas, así como de unos instrumentos comunes, ante la detección de necesidades especiales en el alumno.

1. **PRONÓSTICO**.

Permite predecir cómo será la evolución del alumno con NNEE a partir de una serie de criterios establecidos.

1. **DIAGNÓSTICO**.

Permite la identificación de ciertas señales a partir de la observación y evaluación del alumno, para determinar sus dificultades de aprendizaje.

1. **COMPETENCIAS**.

Se refieren al grado de dominio del alumno en relación a su edad y nivel, respecto a su conocimiento, destrezas, actitudes y valores que impactan en su aprendizaje.

1. **OBJETIVOS**.

Son las metas educativas que se esperan conseguir a partir del diagnóstico y pronóstico del alumno y de las adaptaciones realizadas.

1. **PRUEBAS OBJETIVAS**.

Son instrumentos que permiten evaluar de forma los más precisa posible los conocimientos, destrezas, capacidades, productividad, inteligencia, entre otros factores, del alumno con NNEE y están al servicio del diagnóstico.

1. **TESTS**.

Permite examinar y comprobar, diagnosticar y medir el desempeño del alumno en un dominio concreto a partir de las respuestas obtenidas.

1. **TESTOTECA**.

Suelen ser unidades adscritas a bibliotecas universitarios o centros de investigación cuya finalidad es prestar apoyo y proporcionar al docente o investigador pruebas psicológicas para sus actividades.

1. **PRUEBAS SOCIOMÉTRICAS**

Las pruebas sociométricas son autoinformes sobre las relaciones interpersonales en un grupo que se utilizan tanto para analizar como para elaborar una representación gráfica de la estructura del grupo.

1. **ORIENTACIÓN**

La orientación en el ámbito educativo supone un conjunto de acciones dirigidas a toda la comunidad educativa con el objetivo de contribuir a brindar una respuesta educativa ajustada a las necesidades del alumnado para contribuir a la formación integral del alumnado.

1. **OBSERVACIÓN**.

Permite la obtención de datos naturales, espontáneos y previamente determinados para una detallada caracterización, clasificación y análisis de la actividad objeto de estudio.

1. **INTERVENCIÓN EDUCATIVA**.

Consiste en el diseño de una serie de mejoras que facilitan el proceso de aprendizaje del niño permitiéndole alcanzar los objetivos propuestos.

1. **INCLUSIÓN EDUCATIVA**.

Es un principio que garantiza de forma prioritaria la presencia, participación, el aprendizaje y permanencia de los alumnos, independientemente de su condición física, cognitiva, etc. sin razón de discriminación o exclusión.

1. **INDIVIDUALIZACIÓN**

Son aquellas adaptaciones en objetivos, contenidos, estrategias y métodos de enseñanza que se realizan a un alumno atendiendo a su forma de aprendizaje y cómo lo refleja.

1. **GLOBALIZACIÓN**

Educación global que transmite conocimientos de utilidad, siendo esta de calidad a nivel mundial. En el aula se refiere a un aprendizaje significativo que permite establecer relaciones entre conocimientos previos que ya se tienen adquiridos y los nuevos. Afrontar el conocimiento de la realidad de un modo global.

1. **IGUALDAD**

Es un derecho personal que contempla que todos los seres humanos deben tener las mismas oportunidades de participación a nivel personal y social, sin ninguna clase de discriminación

1. **EQUIDAD**

La equidad hace alusión a que cada persona recibe lo que le corresponde en función de sus méritos o condiciones, es decir, teniendo en cuenta sus diferentes necesidades y/o puntos de partida

1. **NECESIDADES EDUCATIVAS**

Son requisitos aplicables a aquellos niños que tienen dificultades de aprendizaje y que deben atender al qué y cómo necesita aprender y en qué momento; qué y cómo se le debe evaluar y en qué momento; qué recursos serán precisos para la consecución del proceso de enseñanza-aprendizaje.

1. **CALIDAD DE LA EDUCACIÓN**

Cualidad que resulta de la integración de las dimensiones de pertinencia, relevancia, eficacia interna, eficacia externa, impacto, suficiencia, eficiencia y equidad.

1. **CALIDAD DE VIDA**

Según la OMS (2002) es un concepto de amplio alcance que está atravesado de forma compleja por la salud física de la persona, su estado fisiológico, el nivel de independencia, sus relaciones sociales y la relación que mantiene con el entorno.

1. **MEJORA EDUCATIVA**

Toda acción que conlleva cambios y transformaciones que permiten a los centros educativos aumentar la calidad de las experiencias de enseñanza y aprendizaje, orientada al desarrollo presente y futuro de los estudiantes. Es necesaria la colaboración de todos los estamentos educativos.

1. **TUTORÍAS**

Es un proceso de acompañamiento personalizado que tiene como objetivo guiar al alumnado durante su trayectoria escolar para su máximo desarrollo personal y académico

1. **PROYECTO DE INNOVACIÓN**

El proyecto de innovación es un documento que propone métodos de aplicación de programas de actividades de innovación, cuyo resultado es la creación de productos, tecnologías, procesos y servicios nuevos o significativamente mejorados.

1. **PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

Es un procedimiento científico destinado a recabar [**información**](https://definicion.de/informacion/)y formular hipótesis sobre un determinado fenómeno social o científico.

1. **INVESTIGACIÓN EDUCATIVA**

La investigación educativa es un intento sistemático de comprender mejor el proceso educativo, generalmente con vistas a mejorar su eficacia. Es una aplicación del método científico al estudio de los problemas educativos.

1. **INNOVACIÓN EDUCATIVA**

Aplicación de cambios y prácticas significativas en el contexto educativo aplicadas a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1. **METODOLOGÍAS INNOVADORAS**

Proceso que implica múltiples actividades para descubrir nuevas formas de hacer las cosas. Esta definición de innovación pone el énfasis en nuevas formas de obtener los mismos o mejores resultados.

1. **PENSAMIENTO CREATIVO**

Constituye un modo particular de actividad cognitiva, que presenta características de originalidad, flexibilidad, elaboración y fluidez y funciona como estrategia en la formulación, construcción y resolución de situaciones y problemas, tanto en contextos de aprendizaje como en la vida cotidiana

1. **DISEÑO**

El diseño es la creación de materiales didácticos. Aunque, este campo va más allá de la simple creación de materiales didácticos, considera cuidadosamente cómo aprenden los estudiantes y qué materiales y métodos ayudarán más eficazmente a las personas a alcanzar sus objetivos académicos.

1. **PLANIFICACIÓN**

La planificación es el proceso de decidir en detalle cómo hacer algo antes de empezar a hacerlo realmente.

1. **COORDINACIÓN**

La coordinación es el proceso de reunir, integrar y sincronizar las acciones de los miembros de un grupo con el fin de lograr la unidad de acción en la persecución de objetivos comunes.

1. **INFORMES**

Son documentos que pueden adoptar diferentes formatos (escritos, orales, multimedia, etc.) en los que se expone el estado, el proceso y/o el resultado de una situación relacionada con una o varias personas en un contexto específico.

1. **DEBATES**

Discusión en la que dos o más personas opinan acerca de uno o varios temas y en la que cada uno expone sus ideas y defiende sus opiniones e intereses.

1. **EQUIPO INTERDISCIPLINAR**

Está constituido por profesionales de diferentes disciplinas y que colaboran en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumno: profesor del alumno, orientador del centro, logopeda, pedagogo, psicólogo, P.T., trabajador social, profesores del centro y los padres/tutores.

1. **HABILIDADES SOCIALES**.

Son aptitudes o competencias que permiten una adecuada adaptación a situaciones sociales diversas, el establecimiento de relaciones apropiadas con los demás y la resolución de conflictos. Se anclan en un adecuado desarrollo de la empatía, la pragmática y el desarrollo emocional.

1. **EVALUACIÓN**

La evaluación educativa consiste en adquirir y analizar datos para determinar cómo evoluciona el comportamiento de cada alumno a lo largo de su trayectoria académica.

1. **RÚBRICAS**

Son documentos a través de los que se especifican los criterios de evaluación así como la descripción graduada en términos cualitativos de los niveles de calidad en la ejecución de determinadas tareas o actividades.

1. **DIARIO DE CLASE**

Es un registro individual que elabora el profesorado y/o el alumnado donde se plasman experiencias personales con relación a las actividades y/o tareas que se realizan a lo largo de un ciclo escolar o durante determinados periodos de tiempo o actividades específicas.

1. **RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS**

Es el proceso mediante el cual los individuos intentan superar dificultades, conseguir planes que les lleven de una situación inicial a una meta deseada o llegar a conclusiones mediante el uso de funciones mentales superiores, como el razonamiento y el pensamiento creativo.

1. **RESPONSABILIDAD SOCIAL**

Marco ético en el que los individuos o corporaciones son responsables de cumplir con su deber cívico y tomar acciones que beneficien a la sociedad en su conjunto. Implica carga, compromiso u obligación de los miembros de una sociedad ya sea como individuos o como miembros de algún grupo.

1. **RESPONSABILIDAD ÉTICA**

Competencia del ser humano que se caracteriza por la capacidad del individuo de actuar de manera correcta y comprometerse con propósitos conjuntos. En la profesión implica aplicar de manera autónoma y consecuente los elementos esenciales de la profesión, incluyendo principios éticos, el marco legal y el código deontológico que regula la práctica.

1. **IGUALDAD DE GÉNERO**

Es un concepto amplio que crea espacio para la autoidentificación, y que hace referencia a la vivencia que una persona tiene de su propio género.

1. **PERSPECTIVA DE GÉNERO**

Hace referencia a una metodología y los mecanismos que permiten identificar, cuestionar y valorar la discriminación, desigualdad y exclusión de las mujeres, que se pretende justificar con base en las diferencias biológicas entre mujeres y hombres, así como las acciones que deben emprenderse para actuar sobre los factores de género y crear las condiciones de cambio que permitan avanzar en la construcción de la igualdad de género.

1. **PÓSTERES DE SENSIBILIZACIÓN**

Actividad de aula consistente en la elaboración de una imagen visual, en cualquier formato, de manera que produzca un efecto de impacto y cuestionamiento de cualquier tema al que vaya dirigido.

1. **DOSSIER DE NOTICIAS**

Actividad de aula consistente en la recogida de información que aparece en los diferentes medios de comunicación, tanto escritos como digitales y orales, a través de un periodo de tiempo establecido y con un objetivo temático determinado de antemano.

1. **PORTAFOLIO**

Forma de evaluación del trabajo del estudiante que consiste en recoger en diferentes apartados todos los trabajos realizados por el estudiante y que al ser flexible y abierto permite ir introduciendo cambios durante todo el proceso, cuando se da la retroalimentación por parte del profesor.

1. **TERTULIAS DIALÓGICAS**

Actuación de éxito de las comunidades de aprendizaje que consisten en la construcción colectiva de significado y conocimiento con base en el diálogo con todo el alumnado, a partir de la lectura de textos de la literatura clásica universal, donde se recogen la mayor parte de los valores humanos.

1. **GRUPOS INTERACTIVOS**

Estrategia de trabajo y organización del aula, que es una actuación de éxito de las comunidades de aprendizaje y que consiste en promover el aprendizaje a través de la interacción entre alumnos. Se forman grupos de cuatro o cinco estudiantes supervisados por un voluntario que en veinte minutos tendrán que dar respuesta a las actividades planteadas. Pasado el tiempo, todo el grupo cambia de actividad.

1. **DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE**

Enfoque de aprendizaje que brinda la oportunidad de progresar a todos los estudiantes del aula. Se basa en tres principios fundamentales: la participación e implicación de los estudiantes; la representación, con formatos diferentes para hacer llegar el conocimiento y la acción y expresión, para utilizar diferentes formas de interactuar con el material y mostrar lo que saben.

1. **DISEÑO UNIVERSAL DE ENSEÑANZA**

Enfoque de enseñanza basado en utilizar diferentes métodos de enseñanza para eliminar cualquier obstáculo que impida el aprendizaje. El docente pondrá en marcha todas las formas posibles y accesibles para que el conocimiento llegue a todos los estudiantes del aula.

1. **ESTUDIO DE CASOS**

Es el estudio de manera profunda respecto a la naturaleza de una (o varias) determinada situación o persona (caso), sobre la base de diversas técnicas de investigación, por ejemplo, la entrevista, la observación, entre otros.

1. **APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS**

El aprendizaje basado en problemas (ABP) es un enfoque centrado en el alumno. Los estudiantes aprenden sobre un tema trabajando en grupos para resolver un problema abierto. Este problema es el que impulsa la motivación y el aprendizaje.

1. **FLIPPED CLASSROOM**

Es un nuevo un modelo pedagógico que se basa en invertir determinados procedimientos del proceso de enseñanza y aprendizaje y transferir algunos aspectos a contextos exteriores al aula, reubicando los roles de docentes y alumnos.

1. **APRENDIZAJE-SERVICIO**

El aprendizaje-servicio es un enfoque educativo que combina los objetivos de aprendizaje con el servicio a la comunidad con el fin de proporcionar una experiencia de aprendizaje pragmática y progresiva, al tiempo que se satisfacen las necesidades de la sociedad.

1. **DESIGN FOR CHANGE**

Organización global que ha creado un marco metodológico basado en que los niños aprendan a pensar por sí mismos, desarrollen la empatía hacia las necesidades de los otros y se conviertan en protagonistas de su propia historia, creando soluciones y desafíos que surgen en su entorno. Tiene las fases de: siente, imagina, actúa y comparte.

1. **APRENDIZAJE COOPERATIVO**

El aprendizaje cooperativo es el uso instructivo de pequeños grupos a través de los cuales los estudiantes trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás.

1. **AMARA BERRI**

Metodología de trabajo que surgió en los años 70 en el País Vasco. Promueve una educación a través de experiencias vitales como juegos de rol y la apuesta por la diversidad de edades en una misma aula.

1. **COMUNIDADES DE APRENDIZAJE**

Es un conjunto de acciones educativas que implican a todas las personas que, de forma directa o indirecta, participan e influyen en el proceso de aprendizaje del alumnado.

1. **TÉCNICA DE LOS SEIS SOMBREROS**

Es una herramienta de comunicación creada por Edward de Bono y utilizada para facilitar la resolución o análisis de problemas desde distintos puntos de vista o perspectivas.

Cada sombrero se asocia un color y una forma de pensar distinta.

1. **MEDIACIÓN ESCOLAR**

La mediación entre iguales se produce cuando alumnos formados intentan resolver ellos mismos los conflictos entre otros de su mismo grupo de edad.

**GLOSSARY IN ENGLISH OF COURSE:**

**Prevention, diagnosis, and guidance for educational inclusion** (Rosa Esteban)

1. **PREVENTION**:

It allows to prepare and have in advance clear objectives, particular and concrete tasks, well-defined responsibilities and specific activities planning, as well as common tools, when special needs are detected in the student.

1. **FORECAST**.

It allows predicting the evolution of the student with special needs based on a series of preestablished criteria.

1. **DIAGNOSTIC**.

It allows the identification of certain signs from the observation and evaluation of the student, to identify learning difficulties.

1. **COMPETENCIES**.

They refer to the degree of knowledge, skills, attitudes and values that have an impact on the student's learning, in relation to age and level.

1. **OBJECTIVES**

Are the educational goals that are expected to be achieved based on the diagnosis and prognosis of the student and the adaptations that have been made.

1. **OBJECTIVE TESTS**.

These are instruments that allow to evaluate as accurately as possible the knowledge, skills, abilities, productivity, intelligence, among other factors, of the student with special needs and are used for diagnosis.

1. **TESTS**.

It allows to examine and check, diagnose, and measure the student's performance in a specific domain from the answers given.

1. **TEST LIBRARY**.

These are uni affiliated to university libraries or research centers whose purpose is to support and provide teachers or researchers with psychological tests for their activities.

1. **SOCIOMETRIC TESTS**

Sociometric test is a [self-report](https://psychologydictionary.org/self-report/) on [interpersonal](https://psychologydictionary.org/interpersonal/) relationships in a group that is used to analyse as well as to develop a graphic [representation](https://psychologydictionary.org/representation/) of the [structure](https://psychologydictionary.org/structure/) of the group.

1. **ORIENTATION**

Guidance in the educational field involves a set of actions aimed at the entire educational community with the aim of contributing to providing an educational response tailored to the needs of students to contribute to the comprehensive training of students.

1. **OBSERVATION**.

It allows obtaining natural, spontaneous, and previously determined data for a detailed identification, classification and analysis of the activity being studied.

1. **EDUCATIONAL INTERVENTION**.

It consists of the development of a series of improvements that ease the child's learning process, enabling him/her to reach the objectives that have been set.

1. **EDUCATIONAL INCLUSION**.

It is a principle that guarantees as a priority the presence, participation, learning and continuity of students, regardless of their physical, cognitive condition, etc. without any reason for discrimination or exclusion.

1. **INDIVIDUALIZATION**

These are the adaptations in goals, contents, strategies, and teaching methods that are implemented for a student according to the type of learning and how it is reflected in the student's performance.

1. **GLOBALIZATION**

Global education that transmits useful knowledge, being of worldwide quality. In the classroom, it refers to a meaningful learning that allows establishing relationships between previous knowledge already acquired and new knowledge. Facing the knowledge of reality in a global way.

1. **EQUALITY**

It is a personal right that contemplates that all human beings must have the same opportunities for participation at a personal and social level, without any kind of discrimination.

1. **EQUITY**

Equity refers to the fact that each person receives what corresponds to them based on their merits or conditions, that is, taking into account their different needs and/or starting points.

1. **EDUCATIONAL NEEDS**

These are requirements applicable to students who have learning difficulties. These requirements must address what and how they need to learn and at what time; what and how they should be evaluated and at what time; what resources will be required for the achievement of the teaching-learning process.

1. **QUALITY OF EDUCATION**

Quality resulting from the integration of the dimensions of pertinence, relevance, internal effectiveness, external effectiveness, impact, sufficiency, efficiency and equity.

1. **QUALITY OF LIFE**

According to WHO (2002), it is a wide-ranging concept that is complexly intertwined with a person's physical health, physiological state, level of independence, social relations and relationship with the environment.

1. **EDUCATIONAL IMPROVEMENT**

Any action that involves changes and transformations that allow educational centers to increase the quality of teaching and learning experiences, oriented to the present and future development of students. The collaboration of all educational levels is necessary.

1. **TUTORIALS**

It is a process of personalized accompaniment that aims to guide students during their school career for their maximum personal and academic development

1. **INNOVATION PROJECT**

Innovation Project means a document proposing implementation methods of innovation activity programs, resulting in creation of new or significantly improved products, technologies, processes and services.

1. **RESEARCH PROJECT**

It is a scientific procedure designed to collect information and formulate hypotheses about a certain social or scientific phenomenon.

1. **EDUCATIONAL RESEARCH**

Educational research refers to a systematic attempt to gain a better understanding of the educational process, generally with a view in improving its efficiency. It is an application of scientific method to the study of educational problems.

1. **EDUCATIONAL INNOVATION**

The application of significant changes and practices in the educational context applied to improve the teaching-learning process.

1. **INNOVATIVE METHODOLOGIES**

Process that involves multiple activities to uncover new ways tu do things. This definition if innovation puts the emphasis in new ways to get the same or better results.

1. **CREATIVE THINKING**

It constitutes a particular mode of cognitive activity, which presents characteristics of originality, flexibility, elaboration and fluency and works as a strategy in the formulation, construction and resolution of situations and problems, both in learning contexts and in daily life.

1. **DESIGN**

Design is the creation of instructional materials. Though, this field goes beyond simply creating teaching materials, it carefully considers how students learn and what materials and methods will most effectively help individuals achieve their academic goals.

1. **PLANNING**

Planningis the process of deciding in detail how to do something before you actually start to do it*.*

1. **COORDINATION**

Coordination is the process of bringing together, integrating, and synchronising the actions of members of a group in order to achieve unity of action in the pursuit of common goals.

1. **REPORTS**

These are documents that can take different formats (written, oral, multimedia, etc.) in which the status, process and/or result of a situation related to one or more people in a specific context is exposed.

1. **DISCUSSIONS**

Discussion in which two or more people give their opinion about one or several issues and in which each one presents their ideas and defends their opinions and interests.

1. **INTERDISCIPLINARY TEAM**

It is made up of professionals from different disciplines who collaborate in the student's teaching-learning process (the student's teacher, school counselor, speech therapist, pedagogue, psychologist, therapeutic pedagogy teacher, social worker, schoolteachers, and parents/guardians).

1. **SOCIAL SKILLS**.

These are aptitudes or competencies that enable adequate adaptation to a variety of social situations, the appropriate relationship with others and the solving of social conflicts. They are based on an adequate development of empathy, pragmatics, and emotional development.

1. **EVALUATION**

Educational evaluation is acquiring and analyzing data to determine how each student's behavior evolves during their academic career.

1. **RUBRICS**

They are documents through which the evaluation criteria are specified, as well as the graduated description in qualitative terms of the quality levels in the execution of certain tasks or activities.

1. **CLASS DIARY**

It is an individual record prepared by teachers and/or students where personal experiences are recorded in relation to the activities and/or tasks that are carried out throughout a school year or during certain periods of time or specific activities.

1. **PROBLEM SOLVING**

Is the process by which individuals attempt to overcome difficulties, achieve plans that move them from a starting situation to a desired goal, or reach conclusions through the use of higher mental functions, such as reasoning and creative thinking.

1. **SOCIAL RESPONSIBILITY**

An ethical framework in which individuals or corporations are responsible for fulfilling their civic duty and taking actions that benefit society as a whole. It implies burden, commitment, or obligation of members of a society either as individuals or as members of some group.

1. **ETHICAL RESPONSIBILITY**

Competence of the human being characterized by the individual's capacity to act correctly and commit to joint purposes. In the profession it implies applying autonomously and consistently the essential elements of the profession, including ethical principles, the legal framework and the code of ethics that regulates the practice.

1. **GENDER EQUALITY**

It is a broad concept that creates space for self-identification, and that refers to the experience that a person has of their own gender.

1. **GENDER PERSPECTIVE**

Refers to a methodology and mechanisms that make it possible to identify, question, and value discrimination, inequality, and exclusion of women, which is intended to be justified based on the biological differences between women and men, as well as the actions that must be undertaken to act on gender factors and create the conditions for change that allow progress in the construction of gender equality.

1. **AWARENESS-RAISING POSTERS**

Classroom activity consisting in the elaboration of a visual image, in any format, in such a way that it produces an impact and questioning effect on any topic to which it is addressed.

1. **NEWS DOSSIER**

Classroom activity consisting of the collection of information that appears in different media, both written and digital and oral, through a set period of time and with a thematic objective determined in advance.

1. **PORTFOLIO**

A form of evaluation of the student's work that consists of collecting in different sections all the work done by the student and that, being flexible and open, allows changes to be introduced throughout the process, when feedback is given by the teacher.

1. **DIALOGIC DISCUSSIONS**

Successful performance of learning communities that consist of the collective construction of meaning and knowledge based on dialogue with all students, from the reading of texts of universal classical literature, where most of the human values are collected.

1. **INTERACTIVE GROUPS**

Strategy of work and organization of the classroom, which is a successful performance of the learning communities and which consists of promoting learning through interaction among students. Groups of four or five students are formed, supervised by a volunteer, who in twenty minutes will have to respond to the activities proposed. After this time, the whole group changes activities.

1. **UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING**

An approach to learning that provides the opportunity for all students in the classroom to progress. It is based on three fundamental principles: student participation and involvement; representation, with different formats to convey knowledge; and action and expression, to use different ways to interact with the material and show what they know.

1. **UNIVERSAL INSTRUCTIONAL DESIGN**

Teaching approach based on using different teaching methods to eliminate any obstacles to learning. The teacher will implement all possible and accessible ways for knowledge to reach all students in the classroom.

1. **CASE STUDY**

It is the in-depth study regarding the nature of one (or several) determined situation or person (case), based on various research techniques, for example, interview, observation, among others.

1. **PROBLEM-BASED LEARNING**

Problem-based learning (PBL) is a student-centered approach in which students learn about a subject by working in groups to solve an open-ended problem. This problem is what drives the motivation and the learning.

1. **FLIPPED CLASSROOM**

It is a new pedagogical model that is based on inverting certain procedures of the teaching and learning process and transferring some aspects to contexts outside the classroom, relocating the roles of teachers and students.

1. **SERVICE-LEARNING**

Service-learning is an educational approach that combines learning objectives with community service in order to provide a pragmatic, progressive learning experience while meeting societal needs.

1. **DESIGN FOR CHANGE**

Global organization that has created a methodological framework based on children learning to think for themselves, developing empathy towards the needs of others and becoming the protagonists of their own history, creating solutions and challenges that arise in their environment. It has the phases of feel, imagine, act and share.

1. **COOPERATIVE LEARNING**

Cooperative learning is the instructional use of small groups through which students work together to maximize their own and each other's learning.

1. **AMARA BERRI**

Work methodology that emerged in the 70's in the Basque Country. It promotes education through life experiences such as role-playing games and a commitment to the diversity of ages in the same classroom.

1. **LEARNING COMMUNITIES**

It is a set of educational actions that involve all the people who, directly or indirectly, participate and influence the learning process of the students.

1. **THE SIX HATS TECHNIQUE**

It is a communication tool created by Edward de Bono and used to facilitate the resolution or analysis of problems from different points of view or perspectives. Each hat is associated with a color and a different way of thinking.

1. **SCHOOL MEDIATION**

Peer mediation iswhen trained students attempt to resolve conflicts themselves between others in the same age group*.*