

Módulo 3: Pedagogías digitales inclusivas



www.learningforallproject.eu



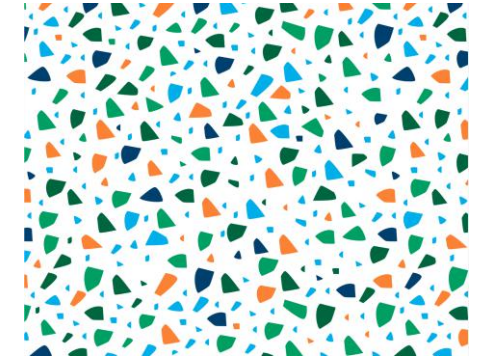
Desarrollo de capacidades de Aprendizaje para todos ©
2023/2025 por Learning for All Consortium tiene licencia CC
BY-SA 4.0

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son, sin embargo, responsabilidad exclusiva del/de los autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas.



**Co-funded by
the European Union**

Contenido



1. Propósito y objetivos

Presenta la importancia de diseñar entornos de aprendizaje digitales inclusivos, en particular para estudiantes adultos de origen refugiado, migrante y de diversos orígenes socioeconómicos. Describe los objetivos de aprendizaje centrados en la accesibilidad, el diseño universal, la equidad digital y la enseñanza con sensibilidad cultural.

2. Introducción a la Educación Digital Inclusiva

Explora los fundamentos de la práctica digital inclusiva, incluidos los conceptos de inclusión, equidad, vulnerabilidad y transformación digital, y destaca los cambios sistémicos necesarios para fomentar la participación significativa de todos los estudiantes.

3. Conceptos básicos: Diseño universal, accesibilidad e interseccionalidad

Presenta marcos teóricos clave que incluyen Diseño Universal (DU), Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), Tecnología de Asistencia (TA), Pautas de Accesibilidad Web (WCAG) e interseccionalidad, asegurando que los educadores comprendan cómo las desventajas superpuestas impactan el aprendizaje digital.

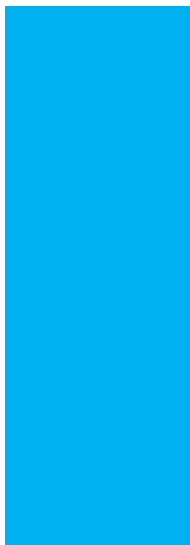
4. Herramientas pedagógicas y prácticas inclusivas

Proporciona métodos prácticos para implementar una pedagogía inclusiva a través del aprendizaje invertido, el aprendizaje basado en proyectos (PBL), el microaprendizaje, la narración digital, la evaluación flexible y la gamificación, con un enfoque en el diseño flexible, compatible con dispositivos móviles y multilingüe.

5. Creación de itinerarios de aprendizaje accesibles y adaptativos

Guía a los educadores en la creación de experiencias de aprendizaje adaptables y culturalmente receptivas mediante la integración de estrategias móviles, contenido multilingüe, sistemas de apoyo personalizados y tecnología que se ajusta a los diversos puntos de partida y necesidades de los alumnos.





1

Propósito y objetivos



Módulo 3: Pedagogías digitales inclusivas

Este módulo explora cómo diseñar la educación digital para eliminar barreras y fomentar la inclusión, en particular para estudiantes adultos de entornos migrantes, refugiados y de diversos orígenes socioeconómicos. Los participantes examinarán conceptos clave como el Diseño Universal (DU), el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), las Tecnologías de Asistencia (TA) y los estándares de Accesibilidad Web (WCAG).

Aprenderán a aplicar pedagogías digitales inclusivas, como el aprendizaje inverso, el aprendizaje basado en proyectos, el microaprendizaje, la narración digital, la evaluación flexible y la gamificación, para fomentar la participación, la voz y la interacción. El módulo también se centra en la creación de itinerarios de aprendizaje digital adaptativos, priorizados por dispositivos móviles y multilingües, que respondan a las diversas necesidades, niveles de acceso y experiencias culturales de los estudiantes.

A través de la reflexión y actividades prácticas, los participantes desarrollarán estrategias para diseñar contenido digital flexible, accesible y culturalmente receptivo que promueva la equidad y la participación activa de los estudiantes en diversos entornos educativos.

Module 3: Connecting with Other Modules

Module 1 serves as the foundational module for this course, providing institutional managers with the essential tools and understanding to build inclusive practices. By focusing on identifying organisational needs, addressing biases, and fostering equity, this module establishes the groundwork for the specialised topics explored in the subsequent modules.

- **Module 2: Intercultural Communication in Adult Learning**

Builds on the cultural awareness introduced in Module 1, equipping managers with strategies to improve communication and support diverse learners effectively.

- **Module 3: Digital Learning Methods**

Expands on capacity-building strategies by introducing digital tools and methods to foster inclusivity and address varied learning needs.

- **Module 4: Inclusive Pedagogy**

Provides a deeper dive into creating inclusive curricula and assessments, using the organisational frameworks developed in Module 1.

- **Module 5: Community Engagement and Support**

Focuses on extending the inclusive practices of Module 1 into the broader community, promoting collaboration and sustainable educational initiatives.

- **Module 6: Outreach Strategies**

Builds on the capacity-building foundation to implement targeted outreach efforts, ensuring underrepresented groups have access to equitable education opportunities.

Módulo 3: Conexión con otros módulos

El Módulo 1 sirve como módulo fundamental de este curso, proporcionando a los gerentes institucionales las herramientas y la comprensión esenciales para desarrollar prácticas inclusivas. Al centrarse en la identificación de las necesidades organizacionales, abordar los sesgos y fomentar la equidad, este módulo sienta las bases para los temas especializados que se exploran en los módulos posteriores.

- **Módulo 2: Comunicación intercultural en el aprendizaje de adultos**

Se basa en la conciencia cultural presentada en el Módulo 1, equipando a los gerentes con estrategias para mejorar la comunicación y apoyar a estudiantes diversos de manera efectiva.

- **Módulo 3: Métodos de aprendizaje digital**

Amplía las estrategias de desarrollo de capacidades mediante la introducción de herramientas y métodos digitales para fomentar la inclusión y abordar diversas necesidades de aprendizaje.

- **Módulo 4: Pedagogía Inclusiva**

Proporciona una mirada más profunda a la creación de planes de estudio y evaluaciones inclusivos, utilizando los marcos organizacionales desarrollados en el Módulo 1.

- **Módulo 5: Participación y apoyo comunitario**

Se centra en extender las prácticas inclusivas del Módulo 1 a la comunidad más amplia, promoviendo la colaboración y las iniciativas educativas sostenibles.

- **Módulo 6: Estrategias de divulgación**

Se basa en la base de desarrollo de capacidades para implementar esfuerzos de extensión específicos, asegurando que los grupos subrepresentados tengan acceso a oportunidades educativas equitativas.

Think-Pair-Share



What did the pandemic reveal about your learners' access to or engagement with digital tools?

What changed – and what didn't?

Pensar-Emparejar-Compartir



¿Qué reveló la pandemia sobre el acceso o la participación de sus estudiantes en las herramientas digitales?

¿Qué cambió y qué no?

Definitions of Inclusion, Equity and Vulnerability

Inclusion is not a static state but a continuous process of adapting educational environments to meet the needs of all learners.

It is both a principle (a right) and a practice (an ongoing effort).

Inclusion contrasts with integration and exclusion by rejecting the idea of homogeneous learner groups.

“No education target should be considered met unless met by all.”(World Education Forum, 2015)

Vulnerability is not inherent to a person; it arises from intersecting structural conditions and systemic barriers (e.g., language, disability, poverty, migration).



Definiciones de inclusión, equidad y vulnerabilidad

La inclusión no es un estado estático sino un proceso continuo de adaptación de los entornos educativos para satisfacer las necesidades de todos los estudiantes.

Es al mismo tiempo un principio (un derecho) y una práctica (un esfuerzo continuo).

La inclusión contrasta con la integración y la exclusión al rechazar la idea de grupos de estudiantes homogéneos.

“Ningún objetivo educativo debe considerarse alcanzado a menos que sea alcanzado por todos.” (Foro Mundial sobre la Educación, 2015)

La vulnerabilidad no es inherente a una persona; surge de la intersección de condiciones estructurales y barreras sistémicas (por ejemplo, el idioma, la discapacidad, la pobreza, la migración).





Mini tarea

**Escriba tres barreras que un alumno en su contexto podría enfrentar.
Ahora identifique si están relacionados con el acceso, la participación o el logro.**

Inclusión digital, más allá del acceso

La educación digital inclusiva va más allá de proporcionar dispositivos o conectividad. Implica:

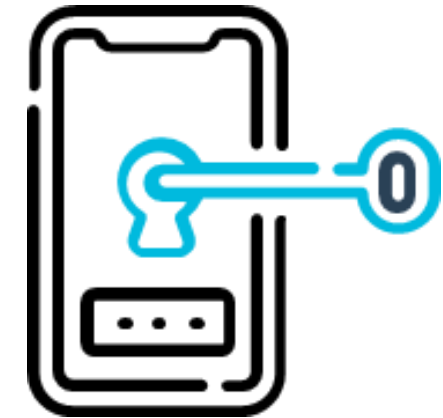
- Diseño para accesibilidad y usabilidad (por ejemplo, contenido multilingüe, UDL, AT).
- Garantizar la participación social, el aprendizaje colaborativo y el bienestar digital.
- Reconocer que las herramientas digitales pueden reducir y reproducir la desigualdad, dependiendo de cómo se diseñen y utilicen.

**“La transformación digital implica mucho más que aplicar tecnologías digitales adecuadamente diseñadas en la educación.”
(Educación Digital Inclusiva, 2022)**

Un mensaje clave para recordar es que la equidad en la educación requiere equidad en el diseño digital, la pedagogía y las estructuras de apoyo.



¡La práctica hace al maestro!



Revise un recurso o plataforma que utilice. Utilice la pregunta "Comprobación de inclusión" a continuación para evaluarlo.

¿Es accesible para estudiantes con bajo nivel de alfabetización?

¿Es culturalmente sensible?

Anclaje de la inclusión en todo el sistema

La educación digital inclusiva debe integrarse en todos los niveles del sistema educativo...

Nivel individual: estudiantes y educadores (diseño, competencias, compromiso)

Nivel institucional: preparación organizacional, liderazgo, infraestructura

Nivel de políticas: marcos, financiación, seguimiento, estándares inclusivos

Esto se alinea con el Modelo de Ecosistema de Educación Inclusiva de la Agencia (2019), que destaca la necesidad de coherencia y alineación entre estas capas.



Tarea de concientización sobre los ecosistemas

Diseña tu propio “mini ecosistema”: ¿quiénes son las personas, las políticas y las herramientas tecnológicas que influyen en la manera en que impartes el aprendizaje?

¿Dónde ve usted lagunas o facilidad



LEARNING
for all

3

Sección 3: Conceptos básicos

Repensando lo digital en la educación

La transformación digital en la educación no es un proceso neutral ni puramente tecnológico. Representa, más bien, un cambio sociotécnico que transforma las condiciones mismas en las que se desarrollan la enseñanza y el aprendizaje. El uso inclusivo de la tecnología digital debe entenderse como un acto pedagógico deliberado que desafía o refuerza los patrones de exclusión existentes. La mera presencia de la tecnología no garantiza la equidad. Su valor reside, más bien, en cómo se selecciona, implementa e integra en la práctica docente.

Este enfoque nos lleva desde la digitalización (conversión de lo analógico a lo digital) y la digitalización (reestructuración de las prácticas sociales en torno a los medios digitales) a la transformación digital inclusiva, donde las herramientas digitales se utilizan estratégicamente para construir sistemas que sirvan a todos los estudiantes.

La educación digital inclusiva es una transformación digital que va mucho más allá de la aplicación de tecnologías digitales adecuadamente diseñadas en la educación. (Educación Digital Inclusiva, 2022)

¡Haz una lluvia de ideas y tómate tu tiempo!



- **Enumere dos formas en que su institución utiliza herramientas digitales.**
- **Ahora preguntemos: ¿Quién se beneficia más? ¿Quién probablemente quede excluido?**

El diseño universal como enfoque preventivo

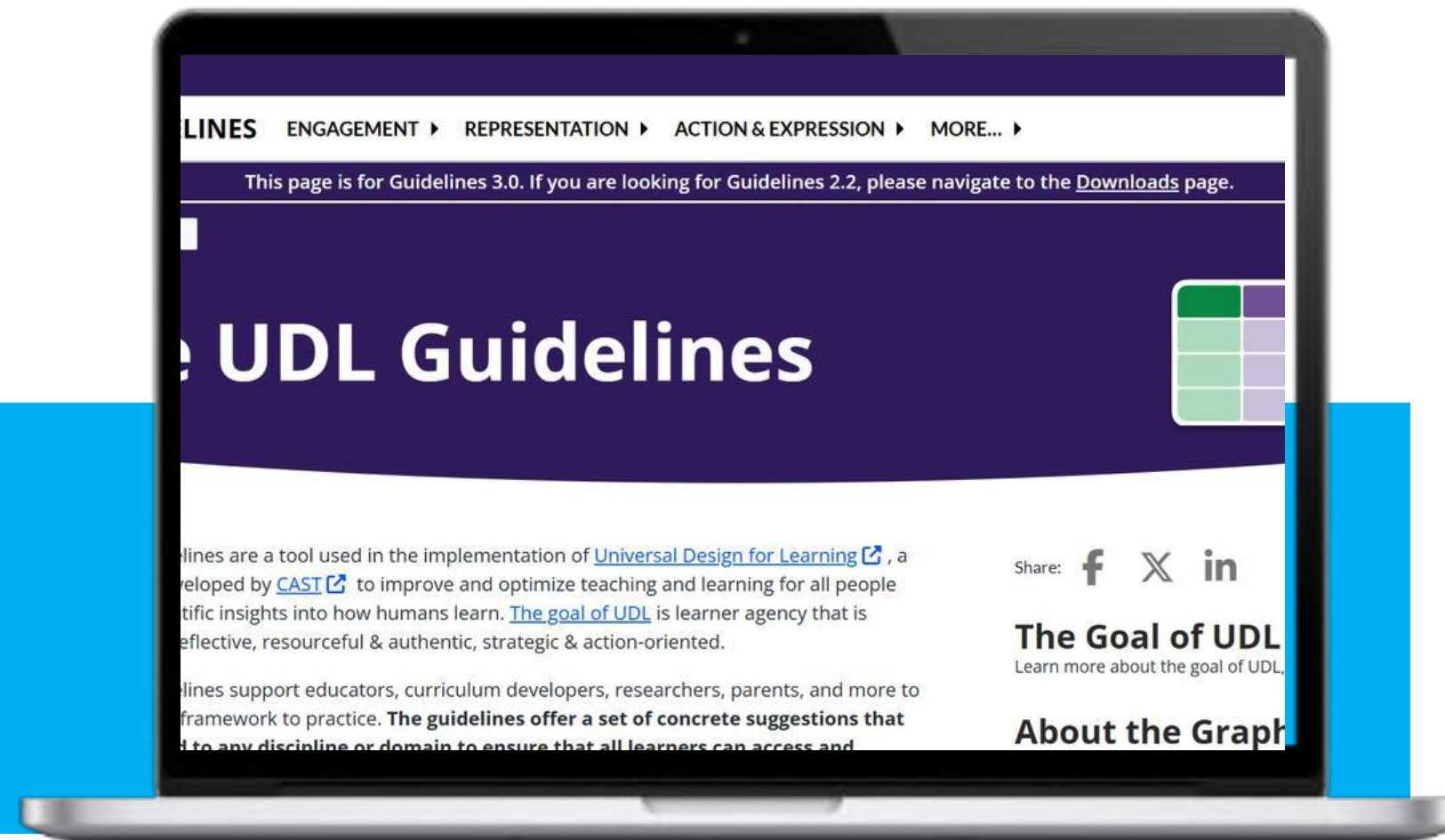
El Diseño Universal (DU) se refiere a entornos y productos que sean utilizables por todas las personas, sin necesidad de adaptación o diseño especializado.

Aplicada a la educación digital, la UD promueve el acceso desde el principio, reduciendo la dependencia de medidas reactivas o compensatorias.

El Diseño para Todos tiene como objetivo eliminar las barreras estructurales antes de que surjan.

“Diseño de productos, entornos, programas y servicios para que sean utilizables por todos en la mayor medida posible, sin necesidad de adaptación.” (UNESCO, 2020, p. 420)

Utilice las Pautas UDL de CAST para ayudar a implementar en sus recursos en línea:
<https://udlguidelines.cast.org/>



El diseño universal como enfoque preventivo

Principios UDL

Múltiples medios de representación: ofrezca a los estudiantes diferentes formas de acceder al contenido (por ejemplo, video, texto, elementos visuales, materiales traducidos).



Múltiples medios de participación: motivar y sostener a los estudiantes a través de actividades variadas, opciones y relevancia.



Múltiples medios de acción y expresión: permita que los estudiantes muestren lo que aprenden de diferentes maneras (por ejemplo, video, cuestionario, imagen, texto).

Examina esta lección

Paso 1 Revise el formato de la lección

Hábitos alimentarios saludables

Los estudiantes leen un artículo de 2 páginas (PDF) sobre alimentación saludable.

Luego complete un cuestionario de opción múltiple (5 preguntas).

El cuestionario está alojado en una plataforma de aprendizaje básica (solo texto, solo inglés).

Paso 2 Identificar las barreras de la lección

¿Quién podría tener dificultades con esta lección?

¿Qué tipos de barreras podrían existir (lingüísticas, sensoriales, cognitivas, de compromiso)?

Examina esta lección

Paso 3 Rediseño con UDL

- Trabajar en grupos pequeños (2-3 personas)
- Utilice la lista de verificación UDL (proporcionada a continuación) para rediseñar la lección
- Realice al menos 3 cambios prácticos: uno para cada principio UDL

Principios UDL	Barrera identificada	Sugerencia de rediseño
Representación		
Compromiso		
Expresión		

La tecnología de asistencia (TA) y su función



HAGA
CLIC
AQUÍ

La tecnología de asistencia (AT) es tecnología diseñada para ayudar a personas con necesidades específicas cuando el diseño universal es insuficiente.

Los ejemplos incluyen lectores de pantalla, aplicaciones de texto a voz, teclados Braille y dispositivos de seguimiento ocular.

La TA es compensatoria, no preventiva: se vuelve necesaria cuando los sistemas digitales no logran ser universalmente accesibles.

¡Los riesgos incluyen!

Alto costo y baja escalabilidad Mala experiencia de usuario Integración limitada con las herramientas principales

El diseño participativo y centrado en el usuario de TA es fundamental para mejorar la calidad y la relevancia.

La TA solo debe utilizarse cuando la tecnología de diseño universal no satisface suficientemente las necesidades de todos los usuarios” (Educación Digital Inclusiva, 2022).

¿UDL o AT? ¡Piensa y encuentra la mejor solución!



**Un estudiante tiene baja visión y no puede leer el contenido en pantalla.
¿Deberíamos aplicar el DUA o la TA? ¿Por qué? ¿Cuál es la solución más
sostenible?**

Diseño universal vs. tecnología de asistencia

Diseño Universal (DU)	Tecnología de asistencia (TA)
Proactivo: diseñado para todos desde el principio	Reactivo: se agrega cuando se encuentran barreras
Escalable e integrado	A menudo separados, costosos y de alcance limitado.
Fomenta la participación y la equidad	Puede crear dependencia o segregación
Beneficia a todos	Se dirige a las necesidades específicas de los usuarios

Adoptar una mentalidad UD reduce la necesidad a largo plazo de AT y aumenta la inclusión en todo el sistema.

Mira tu organización

**¿Qué enfoque ves con más
frecuencia?
¿Por qué?**



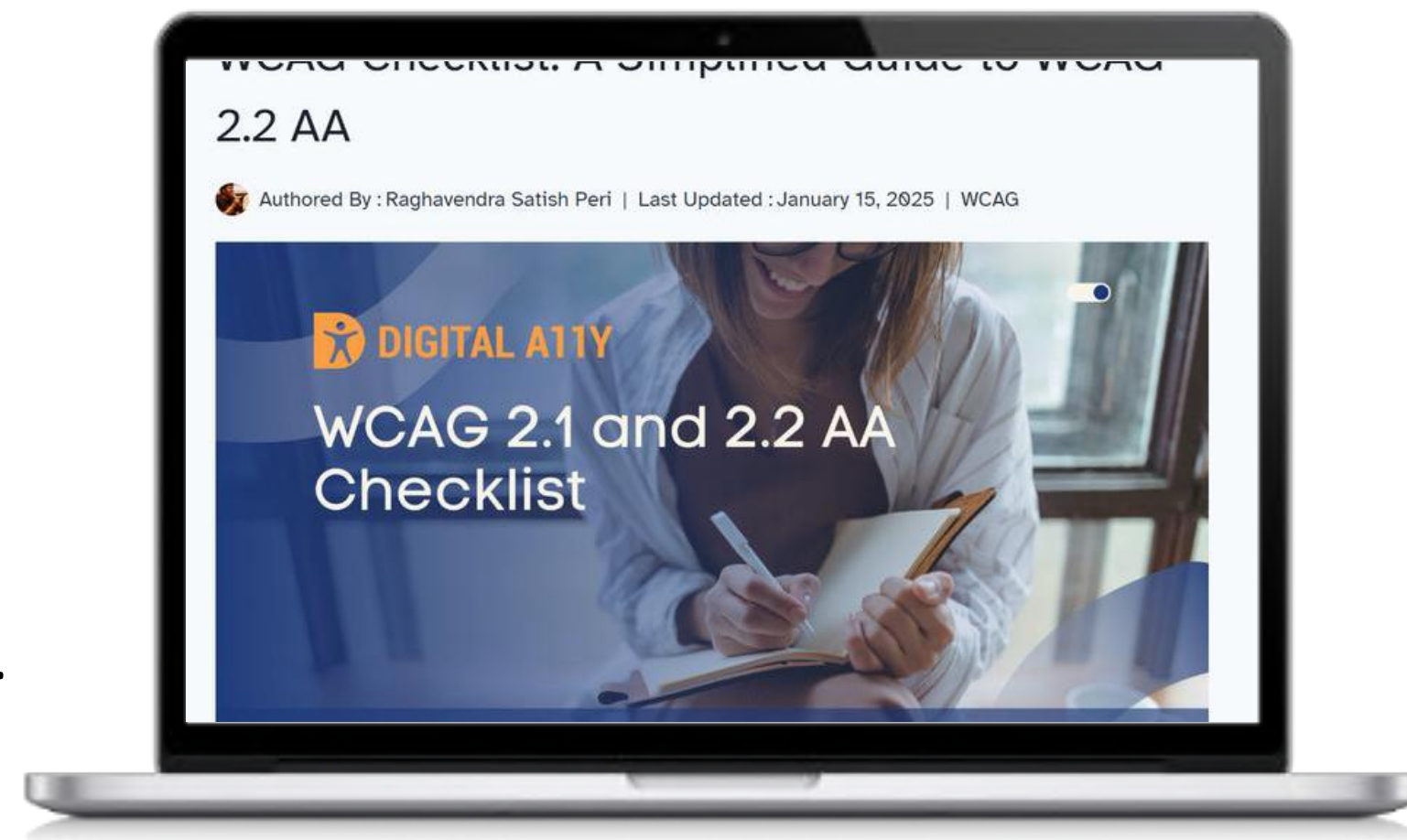
La perspectiva de la accesibilidad web

El contenido web suele ser la primera interfaz entre los estudiantes y los sistemas educativos digitales. La accesibilidad es esencial para la inclusión.

Las Pautas de Accesibilidad al Contenido Web (WCAG) definen las mejores prácticas para crear contenido digital:

- La información debe presentarse de forma que todos los usuarios puedan reconocerla (por ejemplo, texto alternativo, subtítulos).
- Los elementos de la interfaz deben ser navegables mediante una variedad de dispositivos (por ejemplo, teclado, seguimiento ocular).
- El contenido debe ser claro, legible y predecible.
- El contenido debe ser compatible con la tecnología actual y futura.

Si bien el cumplimiento es un objetivo técnico, la accesibilidad es una cuestión de derechos humanos: sin ella, los estudiantes quedan excluidos incluso antes de que comience el aprendizaje.



Haga clic en el enlace y lea la Lista de verificación WCAG para ver qué tan compatibles son sus recursos en línea.

Actividad de comprobación de accesibilidad web

Realice una “auditoría de accesibilidad” de 5 minutos de un sitio web o documento que utilice con los alumnos.

Verifique lo siguiente:

- Texto alternativo en las imágenes
- Subtítulos
- Nivel de idioma (herramienta sugerida: Hemingway App o MS Word Readability Check)



Interseccionalidad en la inclusión digital

La inclusión no puede separarse de las realidades sociales más amplias que configuran la vida de los estudiantes. Un estudiante puede experimentar múltiples formas de desventaja que se superponen, como ser migrante, tener una discapacidad y estar marginado económicamente. Esto se refleja en el concepto de interseccionalidad.

“La interseccionalidad significa que una persona... se ve afectada por una serie de presiones, fuerzas, discriminaciones y desventajas.” (Agencia Europea, 2021b, p. 6)

Diseñar para la inclusión requiere reconocer estas intersecciones y garantizar que los sistemas digitales no refuercen la marginación mediante enfoques únicos.



Actividad de reflexión



Una estudiante es migrante, madre y puede usar silla de ruedas. Tiene internet, pero lo comparte con su familia de seis integrantes.

- ***¿A qué barreras podría enfrentarse en su configuración actual?***
- ***Enumere o analice las estrategias utilizando una perspectiva de múltiples capas.***

Pedagogía digital inclusiva: un nuevo enfoque

La pedagogía digital inclusiva es el diseño intencional y la facilitación de experiencias de aprendizaje que

- Son accesibles y significativos para todos los estudiantes.
- Utilice múltiples modos de representación y participación
- Promover la colaboración y la pertenencia social
- Adaptarse a las necesidades de los estudiantes sin estigmatizarlos

Basado en el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), este enfoque...

- Ofrece múltiples medios de representación (vídeo, audio, texto, imágenes)
- Proporciona múltiples medios de participación (a su propio ritmo, colaborativo, gamificado)
- Permite múltiples medios de expresión (voz, escritura, visuales)

La didáctica mediática inclusiva busca eliminar las barreras antes de que surjan, diseñando la enseñanza y el aprendizaje digitales de forma participativa, receptiva y anticipatoria. (Educación Digital Inclusiva, 2022)

La brecha digital sigue presente y sigue siendo crítica

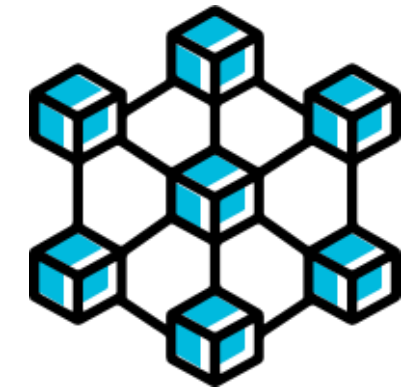
A pesar de la mayor conectividad, muchos estudiantes siguen excluidos digitalmente. La brecha digital no solo se refiere al acceso a dispositivos o a internet, sino también a:

- Habilidades digitales
- Calidad del contenido
- Apoyo social y andamiaje
- Entornos seguros y accesibles

La brecha entre quienes pueden beneficiarse de la tecnología digital y quienes no pueden. (Digital Divide Institute, citado en UNESCO IITE, 2011)

Para abordar la brecha se necesitan respuestas sistémicas, no sólo el suministro de hardware.

¿Cómo encontramos la solución?



En su contexto educativo, ¿la brecha digital tiene más que ver con dispositivos, habilidades o apoyo?

Utilice esto para crear un mapeo de los apoyos y las brechas locales.



LEARNING
for all

4

Herramientas y prácticas
pedagógicas

Didáctica de medios inclusivos: fundamentos para la práctica

La didáctica de medios inclusivos se basa en el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y busca diseñar experiencias de aprendizaje digital que anticipen y se adapten a la diversidad de los estudiantes.

Es proactivo, no reactivo.

Reduce la dependencia de las tecnologías de asistencia al incorporar flexibilidad, accesibilidad y elección desde el principio.

“La didáctica mediática inclusiva debe garantizar que la enseñanza y el aprendizaje digitales se diseñen de forma participativa, receptiva y anticipatoria.” (Educación Digital Inclusiva, 2022)

Qué tener en cuenta... La diversidad es el supuesto predeterminado.

La flexibilidad está incorporada en todas las actividades de aprendizaje.

La representación, el compromiso y la expresión son variados y están impulsados por el alumno.



¿Cual es tu opinion?

1. ¿Su contenido digital permite diferentes formas de acceder, participar y expresar comprensión?
2. ¿Puede un alumno con bajo nivel de alfabetización seguir participando?
3. ¿Puede acceder un usuario que sólo utilice un dispositivo móvil?
4. ¿Se incorporan soportes de traducción o visuales?

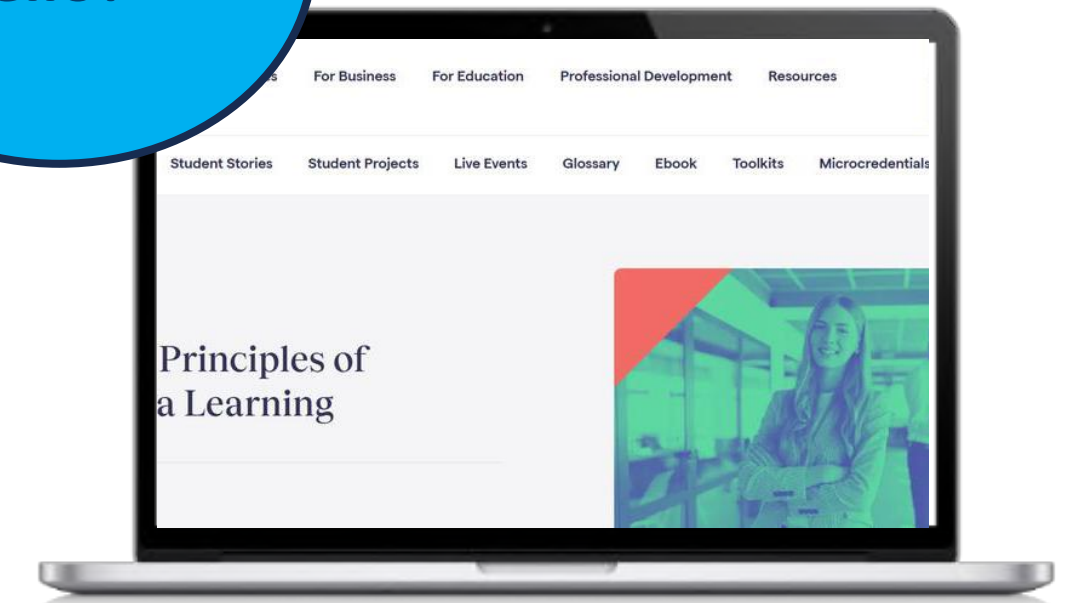


Principios de enseñanza multimedia RECONOCIDOS que debes conocer y seguir: Principios de Mayer

La teoría del aprendizaje multimedia de Richard Mayer es una lectura obligada para diseñadores instruccionales, desarrolladores de aprendizaje electrónico y cualquier educador que diseñe lecciones de educación digital.

Los principios de aprendizaje multimedia de Mayer proporcionan un modelo sobre cómo estructurar elementos multimedia para maximizar los resultados de aprendizaje para todos los estudiantes.

¡LEA sobre
ello!



Y/o

¡ESCUCHA
sobre ello!





Actividad de reflexión

Revise una parte de su propio contenido de aprendizaje digital (diapositiva, recurso, sitio web).

- 1. ¿Es multimodal (texto, visual, audio)?**
- 2. ¿Se ofrecen opciones o caminos alternativos?**
- 3. ¿Pueden acceder a él también los estudiantes con menores conocimientos del idioma?**

Aula invertida para la inclusión

El aula invertida desplaza la instrucción básica del tiempo de grupo en vivo, liberando sesiones en vivo para la colaboración, el apoyo y la resolución activa de problemas.

La conexión UDL Múltiples medios de representación: permiten a los estudiantes acceder al contenido en formatos adecuados a sus necesidades (vídeo, audio, resúmenes de texto).

Múltiples medios de participación: reduce la ansiedad por el desempeño y permite que los alumnos se preparen a su propio ritmo.

¿Por qué Flipped apoya la inclusión?

- Ofrece una preparación a su propio ritmo, algo importante cuando el procesamiento de una segunda lengua lleva más tiempo.
- Los estudiantes pueden volver a ver o volver a leer conceptos difíciles según sea necesario.
- Presión reducida para pensar rápidamente o participar verbalmente de inmediato.



Mira este video
para comprender el
enfoque invertido

Aula invertida para la inclusión

Principios de diseño inclusivo	Ejemplos de herramientas
Vídeos cortos con subtítulos (Diseño Universal)	Edpuzzle (vídeo interactivo con comprobaciones de comprensión) https://edpuzzle.com/
Subtítulos multilingües (soporte adaptativo)	YouTube + subtítulos https://www.youtube.com/
Reflexiones previas a la sesión vía Loom o Padlet	Educación sobre telares (reflexiones en video pregrabadas) https://www.loom.com/educacion



Actividad de aula invertida



1. Diseñar una tarea de aprendizaje invertido

Elige un tema que enseñes.

Diseñe dos formas para que los estudiantes se preparen (por ejemplo, un video corto o un resumen ilustrado).

Planifique una tarea de sesión activa (discusión, trabajo de proyecto).

Identifique cómo garantizará la accesibilidad (subtítulos, nivel de idioma, alternativas).

2. ¿Qué herramientas digitales vas a utilizar?

Aprendizaje basado en proyectos (ABP) para una participación inclusiva

El ABP centra el aprendizaje en proyectos auténticos que implican investigación, resolución de problemas y colaboración.

¿Por qué el aprendizaje basado en problemas apoya la inclusión de estudiantes migrantes y refugiados?

- Permite una conexión auténtica con las experiencias vividas.
- Fomenta el apoyo entre pares y la práctica del lenguaje.
- Permite la contribución multimodal en función de la fortaleza (oral, visual, escrita).

¿Por qué el aprendizaje basado en problemas funciona para estudiantes adultos de todos los orígenes?

El PBL resuena entre los estudiantes adultos porque se alinea con sus preferencias de aprendizaje basadas en la experiencia, fomenta el aprendizaje autodirigido y promueve la aplicación práctica del conocimiento, lo que en última instancia conduce a un compromiso más profundo y significativo.



**Mira este video
para comprender el
enfoque PBL**

Aprendizaje basado en proyectos (ABP) para una participación inclusiva

¿Principios UDL en el ABP?

Compromiso: Problemas auténticos del mundo real.

Expresión-Elección de resultados (informes, podcasts, vídeos, carteles).

Representación: Múltiples puntos de entrada al problema (texto, elementos visuales, estudios de casos)

Características del aprendizaje basado en problemas inclusivo

Rotación de roles grupales (traductor, investigador, reportero, diseñador).

Etapas del proyecto andamiadas con puntos de control.

Ejemplos de herramientas para ABP

Monday.com (seguimiento visual de tareas grupales/individuales)

<https://monday.com/>

Padlet (intercambio colaborativo de recursos)

<https://padlet.com/>

Miro (mapeo visual)

<https://miro.com/>

 **monday.com**


padlet

 **miro**

Actividad PBL

Taller de planificación de PBL en grupos

Redacte una idea de proyecto sencilla (por ejemplo, “Diseñar un menú saludable para un centro de refugiados”).

Permitir resultados multimodales (póster, podcast, libro de recetas, ensayo fotográfico).

Pasos del proyecto de andamiaje con registro



Microaprendizaje para un acceso flexible

El microaprendizaje es un enfoque educativo moderno que ofrece contenido en fragmentos breves y fáciles de digerir. Este formato es especialmente eficaz para estudiantes que necesitan sesiones de aprendizaje rápidas y específicas que se adapten a sus apretadas agendas.

El microaprendizaje puede adoptar diversas formas, como vídeos cortos, infografías, cuestionarios y módulos interactivos. Es ideal para estudiantes que:

- Tienen tiempo limitado o enfrentan barreras lingüísticas o de alfabetización
- Acceda al contenido a través de dispositivos móviles
- Necesita repetición para la retención



**Mira este vídeo
para comprender la
pedagogía del
microaprendizaje.**

Microaprendizaje para un acceso flexible

Cómo el microaprendizaje se alinea con los principios UDL;

Representación: ofrece contenido de forma visual, textual y auditiva.

Compromiso: ofrece autonomía para controlar el ritmo.

Expresión-Utiliza formatos de respuesta cortos (cuestionarios, encuestas).

Ejemplos de herramientas para utilizar en lecciones de microaprendizaje

Wordwall (juegos de combinación rápida)

<https://wordwall.net/>

WhatsApp o Telegram para actualizaciones

<https://www.whatsapp.com/> o <https://telegram.org/>

Canva para infografías cortas y sencillas

<https://www.canva.com/>





Actividad de desarrollo de lecciones de microaprendizaje

Elija un tema (por ejemplo, "Pasos para crear una contraseña segura").

Crea una microsecuencia de 3 piezas:

- 1. Infografía corta**
- 1. Audio o vídeo de 2 minutos**
- 1. Cuestionario de 5 preguntas**

Alinear cada uno a un principio UDL.

Narración digital para la voz y la identidad

La narración digital es el resultado de la combinación de la narración tradicional con el uso de tecnología multimedia (Normann, 2011; Lowenthal y Dunlap, 2010; Heo, 2009). Es una herramienta que permite ampliar significativamente las posibilidades tanto en la creación de historias como en su posterior transmisión (Di Fuccio y Mastroberti, 2018). Las herramientas de narración digital permiten integrar elementos de diferentes campos sensoriales en la composición de una historia (imagen, sonido, movimiento, etc.), que puede elaborarse tanto de forma individual como colaborativa.

La narración digital brinda a los estudiantes la oportunidad de compartir experiencias, desarrollar confianza en el idioma y expresar su identidad, algo crucial para las personas migrantes y refugiadas que se adaptan a nuevos entornos. Los beneficios incluyen:

- Valida las experiencias vividas.
- Apoya el desarrollo de la alfabetización a través de formas orales y visuales.
- Conecta la historia personal con los objetivos de aprendizaje.



**Mira este vídeo
para comprender la
narración digital**

La narración digital se alinea con el UDL

Representación: Proporcionar múltiples formatos para la comprensión y la expresión.

La narración digital se alinea naturalmente con los múltiples medios de representación del UDL al permitir:

- Visuales (fotografías, dibujos, vídeos)
- Audio (grabaciones de voz, música)
- Texto escrito (subtítulos, leyendas, narrativa) Animaciones (elementos visuales en movimiento)

Para estudiantes migrantes y refugiados

- Reduce la dependencia del lenguaje académico de alto nivel.
- Los estudiantes pueden expresar significado a través de imágenes, sonidos y flujo narrativo, no solo a través del texto.
- Las barreras lingüísticas se reducen mediante contenido multimodal.

Compromiso: construir conexiones emocionales y validar la identidad

La narración de historias es inherentemente atractiva porque

- Conecta el aprendizaje con la historia de vida, los valores y las experiencias del alumno.
- Valida diversas identidades: los estudiantes ven que sus historias y culturas importan.
- Apoya la curación de los estudiantes que han experimentado un trauma al permitir la expresión creativa controlada.

Para refugiados y migrantes

Contar historias puede ser una forma de replantear las trayectorias personales de forma positiva (fuerza, resiliencia). Los estudiantes se convierten en autores de su experiencia, lo que aumenta la motivación, la autonomía y la inversión emocional en el aprendizaje.

La narración digital se alinea con el UDL

Expresión: Permitir la elección del medio para la demostración del conocimiento.

- La narración digital ofrece múltiples medios de acción y expresión.
- Los estudiantes eligen cómo demostrar su comprensión: mediante narraciones orales, narraciones fotográficas, cómics ilustrados, cortometrajes o blogs escritos.
- Los estudiantes controlan el ritmo, el estilo, el lenguaje y la profundidad de su narración.

Para estudiantes migrantes y refugiados

Da la libertad de utilizar lenguajes más fuertes (L1) para partes de su proyecto si es necesario.

Los estudiantes pueden combinar medios para superar lagunas en la alfabetización o el vocabulario (por ejemplo, combinando fotos y subtítulos cortos).

Reduce los riesgos en comparación con los ensayos formales o las evaluaciones tradicionales.

Ejemplos de herramientas

Creador de libros

<https://bookcreator.com/>

Crea libros de cuentos digitales sencillos con texto, imágenes y audio.



Editor de vídeo de Canva

<https://www.canva.com/>

Crea vídeos cortos a partir de plantillas con imágenes, texto y música.



Padlet (Muro de historias)

<https://padlet.com/>

Crea tableros colaborativos con texto, vídeo, imágenes o voz.



Taller de narración digital

Paso 1: Elige un tema para contar historias, por ejemplo:

"Un viaje a un nuevo lugar", "Un recuerdo de aprendizaje", "Un día en mi vida"

Paso 2: Permitir que los estudiantes elijan

Libro de cuentos (Book Creator) Vídeo corto (Canva) Publicación en el muro de cuentos (Padlet)

Paso 3: Proporcionar

Historias de ejemplo en múltiples formatos (visual, audio, texto) Plantillas simples o guiones gráficos Soporte para el uso del primer idioma si se desea Opción de mantener las historias privadas si los estudiantes lo prefieren

Paso 4: Incorporar

Tareas de apreciación entre pares (por ejemplo, "Una cosa que me gustó de tu historia...") Soporte opcional de traducción/subtítulos.



Evaluación flexible en el aprendizaje digital inclusivo

En una era donde la diversidad del alumnado es mayor que nunca, garantizar que las evaluaciones sean justas, flexibles y accesibles es fundamental para crear un entorno de aprendizaje equitativo. Atrás quedaron los días en que los enfoques de evaluación uniformes eran la norma. De hecho, a menudo, los enfoques tradicionales no reconocen las diversas maneras en que los estudiantes interactúan con su aprendizaje. La evaluación debe adaptarse al alumno, no al revés.

Para refugiados y migrantes

**El inglés escrito puede no reflejar su verdadero conocimiento.
Los formatos alternativos ofrecen una imagen más completa y justa.**

Por lo tanto, los educadores deben

- Ofrecer formatos variados para adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje.
- Garantizar la accesibilidad para todos los estudiantes, incluidos aquellos con discapacidades.
- Fomentar experiencias auténticas que reflejen aplicaciones del mundo real.



**Mire este video
para comprender
los tipos de
evaluación flexibles**

Gamificación para la participación y el compromiso

La gamificación se refiere a la integración de mecánicas de juego (puntos, insignias, niveles, misiones, desafíos) en entornos no lúdicos, como la educación, para mejorar el compromiso, la motivación y la persistencia.

Las investigaciones muestran

- La gamificación puede aumentar la participación de los estudiantes, en particular de aquellos que pueden sentirse alejados de las estructuras tradicionales del aula (Deterding et al., 2011).
- Puede fomentar la persistencia y la resiliencia, rasgos fundamentales para que los estudiantes superen transiciones importantes de la vida, incluida la migración y el desplazamiento forzado (Kapp, 2012).
- Proporciona retroalimentación inmediata, un motivador clave para los estudiantes adultos que necesitan ver el progreso rápidamente.

Sin embargo, una gamificación mal diseñada puede reforzar las desigualdades existentes (recompensar solo la velocidad o el conocimiento previo), alienar a los estudiantes que no están familiarizados con las culturas de aprendizaje competitivas y crear estrés o exclusión si las narrativas o referencias culturales no son universales.



Mira este vídeo
para entender la
gamificación.

Gamificación y UDL

UDL y gamificación

Reclutar interés: crea curiosidad, emoción y opciones a través de diversos desafíos de juego **Mantener el esfuerzo y la persistencia:** proporciona retroalimentación inmediata, establecimiento de objetivos y seguimiento del progreso **Autorregulación:** fomenta la reflexión sobre los objetivos, el progreso y las estrategias de aprendizaje

Para migrantes y refugiados específicamente

- Los juegos que permiten prueba y error seguros y anónimos (como los cuestionarios anónimos de Kahoot!) reducen la ansiedad.
- Las narrativas que reflejan viajes, resiliencia o esfuerzo colectivo resuenan profundamente.
- El soporte multilingüe en los juegos aumenta la participación.

Ejemplos de herramientas para utilizar en la gamificación

Muro de palabras <https://wordwall.net/>
Crear juegos interactivos sencillos (emparejar, ordenar, búsqueda de palabras, cuestionarios)

¡Kahoot! <https://kahoot.it/>
Cuestionarios, encuestas y sondeos basados en juegos

Classcraft <https://www.clever.com/app-gallery/classcraft>
Sistema de gestión de aprendizaje de misiones estilo RPG





LEARNING
for all

5

¿Qué es una ruta de
aprendizaje adaptativo?

¿Qué es una ruta de aprendizaje adaptativo?

Las rutas de aprendizaje adaptativas son rutas de aprendizaje flexibles como:

- Reconozca que no todos los estudiantes comienzan desde el mismo punto.
- Responder a diversas necesidades, incluido el idioma, el aprendizaje previo, el ritmo, el acceso digital y los objetivos personales.
- En lugar de obligar a todos los alumnos a seguir una secuencia rígida e idéntica, el aprendizaje adaptativo ajusta la experiencia de forma dinámica o permite la elección del alumno.

Las vías de aprendizaje adaptativas ayudan a superar las brechas para los estudiantes que pueden haber interrumpido su educación, tenido una escolarización formal limitada o necesidades de adquisición del idioma, algo común entre migrantes y refugiados.



Por qué la adaptabilidad es importante para los estudiantes refugiados y migrantes

Los migrantes y refugiados pueden experimentar

- Interrupciones en la educación formal
- Múltiples primeras lenguas
- Baja confianza al utilizar plataformas desconocidas
- Dificultades de concentración o memoria relacionadas con el trauma

Sin caminos flexibles, estos estudiantes se desvinculan o pueden quedar rezagados.

Apoyos de adaptabilidad

- Elección entre leer, escuchar y mirar
- Progresión a tu propio ritmo
- Contenido dividido en partes más pequeñas
- Opciones multilingües
- Andamiaje para habilidades digitales esenciales.

Ejemplo de herramientas digitales

Moodle LMS (liberación adaptativa de contenido)
<https://moodle.org/>

Padlet (publicación multilingüe, voz o vídeo)
<https://padlet.com/>

Lector inmersivo de Microsoft (simplifica y traduce texto)
<https://support.microsoft.com/en-gb/office/use-immersive-reader-in-word-a857949f-c91e-4c97-977c-a4efcaf9b3c1>



padlet





Estrategias prácticas para crear vías adaptativas

A continuación se muestra una lista de verificación a seguir:

- Proporcionar formatos alternativos (vídeo, audio, texto)
- Habilitar ritmo flexible (desbloquear el siguiente paso cuando esté listo)
- Desarrollar habilidades digitales esenciales antes de realizar tareas complejas
- Utilice un lenguaje sencillo y claro (nivel A2-B1 del MCER o inferior)
- Cree opciones de traducción o soporte multilingüe
- Ofrecer "repasos" de conceptos clave

Tecnologías adaptativas que apoyan la inclusión

La tecnología adaptativa se refiere a la tecnología que se ajusta automáticamente según las aportaciones, necesidades o preferencias del alumno. Para itinerarios inclusivos, concéntrese en herramientas de bajo impacto y bajo nivel de dificultad.

Tipo de tecnología	Herramienta de ejemplo	Función inclusiva	Enlace a la herramienta
Texto a voz	NaturalReader, el lector inmersivo de Microsoft	Apoya a personas con baja alfabetización y discapacidades visuales.	https://www.naturalreaders.com/
Traducción automática	Integración con DeepL y Google Translate	Admite acceso multilingüe	https://www.deepl.com/
Aprendizaje móvil	Lecciones de WhatsApp, aplicación móvil de Moodle	Apoya a los estudiantes que priorizan los dispositivos móviles	https://www.whatsapp.com/
Contenido adaptativo	Liberación condicional de Moodle	El alumno desbloquea los siguientes pasos después de dominar los conceptos básicos	https://moodle.org/

Podcast Higher4Life

Este es un episodio del podcast HigherEd4Life de la Universidad Tecnológica Atlántica en Irlanda. Garry Sheahan, gerente regional de negocios de McGraw-Hill Education, se unió a Noel Mulkeen, gerente de Proyectos de Innovación de Educación Superior 4.0 de la Universidad Tecnológica Atlántica; a las profesoras de ATU Orla Warren y Aurora Dimache; y a Stephen Glennon, responsable de comunicaciones de Educación Superior 4.0 y presentador, para debatir en línea el candente tema del uso de tecnologías de aprendizaje adaptativo e inteligencia artificial (IA) en universidades de nivel terciario.



**¡Sigue el
enlace
para
escuchar!**

Gracias por completar el Módulo 3 Pedagogías Digitales Inclusivas

**Empoderar a gerentes, educadores
y personal para crear entornos de
aprendizaje de adultos inclusivos y
accesibles que aborden las
diversas necesidades de los
estudiantes y las comunidades.**

