



DigiEdu4all

DIGITAL EDUCATION FOR ALL

APRENDIZAJE
DIGITAL SIN
DEJAR A NADIE
ATRÁS

AGRADECIMIENTOS

Editor: Progettomondo

Autores: Marina Lovato, Federica Manfrini, Agnese Piva, Vittoria Frigerio (Progettomondo), Javier Saborido (Madre Coraje)

Corrección de pruebas: Pete Stevens (GRYD), Fausta Cadei, Chiara Girelli (Istituto M. Sanmicheli), Alexandra Steffi, Susanne Weber, Monika Tesch (Berufsschule für Bürokaufleute Wien), Elisabeth Hasiweder, Barbara Strassern (LIBS.HAK.HAS Linz), Pablo Ruiz, Elena Ridao (FP Ergos)

Traducciones: Marina Lovato, Javier Saborido, Gabriele Hofmüller

Diseño gráfico: Pete Stevens (GRYD)



“DigiEdu4All. Fortaleciendo la preparación digital dando voz a TODO el alumnado” (2020-1-AT01-KA226-SCH-092650) ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea.

Este documento refleja las opiniones del autor; la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en este documento.



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Este documento se publica bajo licencia Creative Commons 'Attribution-ShareAlike 4.0 International' (CC BY-SA 4.0)

Índice

INTRODUCCIÓN - El Proyecto DigiEdu4All	4
PRIMERA PARTE: CONOCE	7
<i>Alfabetización Digital y Mediática</i>	7
1.1 El impacto del COVID-19 en la educación	7
1.2 El riesgo de exclusión desde una perspectiva global y local	12
1.3 Alfabetización Mediática y Digital	19
1.4 Ciudadanía Digital: Principios y Herramientas	22
SEGUNDA PARTE: DISEÑA	25
<i>Enfoque de No Discriminación</i>	25
2.1 Un Enfoque para la Inclusión: Educación para la Ciudadanía Global	25
2.2 Educación entre la Inclusión y el Riesgo de Discriminación	26
2.3 8 PASOS PARA SER UN/A DOCENTE DIGITAL INCLUSIVO/A	30
2.4 Uso de cámaras web y privacidad	43
TERCERA PARTE: ACTÚA	44
<i>Participación y Empoderamiento en el Espacio Digital</i>	44
3.1 Una Herramienta para Evaluar la Inclusión: presentación	44
3.2 Herramienta de Evaluación DigiEdu4All: cómo usarla	46
3.3 El Rol de la Participación Familiar en pro de la Inclusión	49
3.4 Consejos para la Participación de las Familias	51

DigiEdu4All - MANUAL

INTRODUCCIÓN - El Proyecto DigiEdu4All

Como consecuencia de la pandemia de covid-19, la desigualdad social en la educación se ha convertido evidentemente en uno de los problemas más desafiantes en muchos países de la UE. Ha resultado que la enseñanza digital puede incluso aumentar las desigualdades educativas y la exclusión social. Esto lo siente especialmente el alumnado que se ve afectado o amenazado por desventajas por diversas razones. Sabemos que uno de los principales obstáculos para que las y los alumnos cumplan con las expectativas de las escuelas es el bagaje económico y educativo de sus familias, mucho más que su historial migratorio. En lo que respecta a la educación en el hogar, la disponibilidad de dispositivos digitales, una buena conexión a Internet y un espacio separado para estudiar resultaron ser los principales factores del progreso educativo del estudiantado.

El proyecto Erasmus+ DigiEdu4All se centra en cómo se produce la exclusión cuando utilizamos herramientas digitales en el sector educativo, cómo se puede evitar y cómo se puede abordar e incluir a todo el alumnado.

El proyecto reúne a 3 organizaciones de Austria (Südwind), Italia (ProgettoMondo Mlal) y España (Asociación Madre Coraje), expertas en proporcionar herramientas innovadoras para la Educación para la Ciudadanía global, a la organización experta en aprendizaje digital Gryd Ltd. del Reino Unido y a 4 escuelas de Secundaria (HAK/HAS 1 Linz, BSBK Viena, Istituto Sanmicheli Verona y Ergos Sevilla).

Por un lado, el consorcio ha trabajado en herramientas y respuestas pedagógicas para reducir los impactos negativos de la educación a distancia en la equidad educativa y, por otro lado, apunta a percibir la educación digital como una oportunidad para pensar de manera original e incluir nuevas competencias y habilidades del alumnado en la práctica escolar y quiere brindar capacitación y herramientas al profesorado para una mejor comprensión de las necesidades y talentos de sus estudiantes.

En el seno de una asociación estratégica de 4 escuelas en Linz (AT), Viena (AT), Verona (IT) y Sevilla (ES) en el campo de la educación profesional superior y 3 ONG que trabajan en Educación para la Ciudadanía Global, con el apoyo de un proveedor experimentado de e-learning, las siguientes preguntas han sido reflejadas y elaboradas en un estudio de 2 años de proceso:

- ¿Qué podemos hacer para que la educación digital abra oportunidades y no las cierre?
- ¿Cómo podemos complementar significativamente los grandes esfuerzos de las escuelas para ofrecer una educación de alta calidad para todo el alumnado?
- ¿Cómo podemos integrar las competencias del alumnado, incluso si a primera vista no encajan en el currículo escolar oficial?
- ¿Qué debemos tener en cuenta al diseñar lecciones basadas en herramientas digitales?

El objetivo del proyecto es fortalecer las competencias pedagógicas digitales de docentes y educadores, permitiéndoles brindar una educación inclusiva de alta calidad en un entorno de situaciones de aprendizaje combinado/híbrido, aprovechando las herramientas online y los entornos de aula invertida (flipped classroom).

Este enfoque centrado en el alumnado deberá dar cabida a la participación en todo el proceso de aprendizaje y con un fuerte énfasis en el empoderamiento y el estímulo del alumnado desfavorecido dentro del sistema educativo.

Así, docentes y estudiantes obtienen información y herramientas seleccionadas para mejorar el aprendizaje y la alfabetización digital y la implementación y evaluación de actividades inclusivas para la enseñanza inclusiva.

Dentro del proyecto se han desarrollado y proporcionado 4 herramientas como recursos educativos abiertos en la plataforma web DigiEdu4All:

1. el manual didáctico “Aprendizaje Digital sin Dejar a Nadie Atrás” sobre educación digital inclusiva;
2. la formación online para docentes “Fortaleciendo la preparación digital dando voz a todo el alumnado”;
3. la plataforma educativa abierta y multilingüe de alfabetización digital “DigiEdu4All”, con recursos y un creador de unidades didácticas que proporciona a docentes y alumnado una selección de información y herramientas para mejorar el aprendizaje y la alfabetización digital en toda Europa;
4. un conjunto de herramientas para evaluar la inclusividad de unidades didácticas digitales y mixtas basadas en metodologías coherentes con la Educación para la Ciudadanía Global, compuesto por un manual para docentes y educadores sobre cómo evaluar la inclusión y la aplicación web 'Gafas Digitales' para probar las herramientas de evaluación y fomentar su aplicación por parte de las y los docentes.

Estas directrices tienen como objetivo ayudar a docentes y educadores a desarrollar actividades educativas inclusivas con su alumnado. Están estructuradas en tres partes:

- Parte 1: **Conoce**

En esta parte se ofrece una mirada al marco social y pedagógico que venimos utilizando en estos últimos años debido a la emergencia del covid-19. Se analiza los riesgos de exclusión en la educación y el papel de la digitalización en esta nueva era.

- Parte 2: **Diseña**

En este capítulo tratamos de encontrar una respuesta sobre cómo promover la inclusión en la educación. La Educación para la Ciudadanía Global es un enfoque que trabaja para la inclusión. Esta parte presenta 8 pasos con ejemplos específicos de actividades para convertirse en un/a docente inclusivo/a digital.

- Parte 3: **Actúa**

En esta sección encontrarás una herramienta de evaluación de la inclusión y cómo usarla y un enfoque específico para reforzar el compromiso de las familias.

PRIMERA PARTE: CONOCE

Alfabetización Digital y Mediática

1.1 El impacto del COVID-19 en la educación

8 cifras del impacto del COVID-19 en la educación¹

1. Más de **mil millones de niñas y niños corren el riesgo de quedarse atrás** debido al cierre de las escuelas.
2. En educación superior, aproximadamente **220 millones de estudiantes se han visto afectadas/os en todo el mundo** debido a la interrupción causada por el COVID-19.
3. El cierre de escuelas en **188 países**.
4. Más del **90 % de los países adoptaron políticas de enseñanza digital a distancia**.
5. **Solo el 60 % de los países adoptaron el aprendizaje digital a distancia digital** para la educación infantil.
6. **El 31 % del alumnado mundial (463 millones) no pudo beneficiarse** de las políticas de enseñanza digital a distancia basadas en Internet, ya fuese por la falta de equipo técnico básico en el hogar o porque no fueron objeto de las políticas adoptadas.
7. **El 34,4 % de las y los estudiantes no disponía de un lugar tranquilo para estudiar**.
8. **El 18 % de los docentes** declaró tener una gran necesidad de ampliar su conocimiento en **competencias digitales**.

El mundo actual está cada vez más **interconectado**, por lo que los riesgos a los que nos enfrentamos también van en aumento. La pandemia de COVID-19 no se ha detenido en las fronteras nacionales. Ha afectado a personas independientemente de su nacionalidad, nivel de educación, ingresos o género. Pero no ha ocurrido lo mismo con sus consecuencias, que han **golpeado con mayor dureza a los colectivos más vulnerables**.

La educación no es una excepción. Las y los estudiantes de entornos privilegiados, apoyados por sus padres y con capacidad y ganas de aprender,

¹ <https://data.unicef.org/topic/education/covid-19/> and OECD,2019

podieron encontrar la manera de acceder hacia oportunidades alternativas de aprendizaje más allá de las puertas cerradas de la escuela. Las y los que provenían de entornos **desfavorecidos**, a menudo permanecían **excluidos** cuando sus escuelas cerraban.

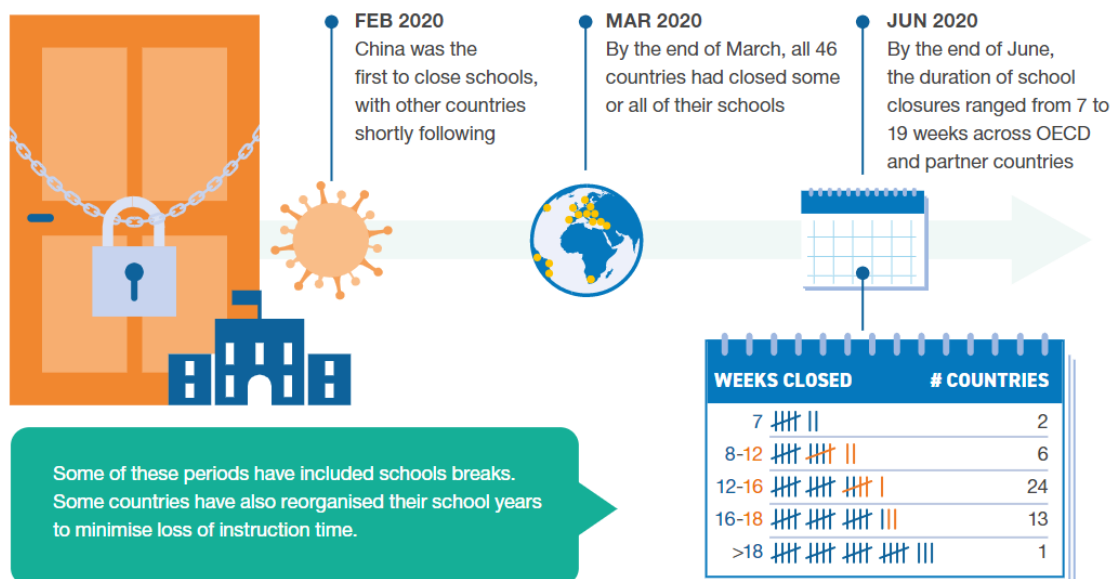
Los confinamientos en respuesta al COVID-19 interrumpieron la educación convencional con el cierre de todas las escuelas en la mayoría de los países de la OCDE y su entorno; la mayoría de confinamientos duró al menos 10 semanas.



PARA SABER MÁS

<https://en.unesco.org/covid19/educationresponse#schoolclosures>

Across the 46 OECD and partner countries covered in *Education at a Glance...*

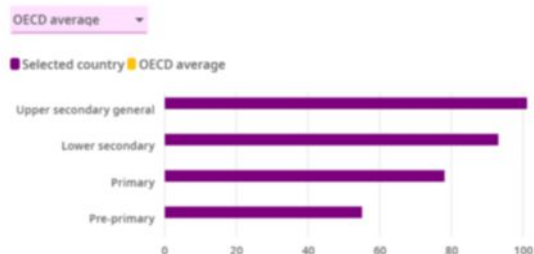


— Explore your country

During the COVID-19 pandemic, many schools were closed for varying lengths of time, as part of emergency containment measures. The shift to remote learning was particularly challenging for students and young adults from disadvantaged backgrounds and will also have a greater impact on their future learning outcomes and future earnings. Some countries expressly chose to keep schools open to reduce inequalities, while others were not able to do so for a range of policy reasons.

Learn more about countries' educational systems, resources and performances. Click for country notes from **OECD Education at a Glance 2021**: [Argentina](#), [Australia](#), [Austria](#), [Belgium](#), [Brazil](#), [Canada](#), [Chile](#), [China](#), [Colombia](#), [Costa Rica](#), [Czech Republic](#), [Denmark](#), [Estonia](#), [Finland](#), [France](#), [Germany](#), [Greece](#), [Hungary](#), [Iceland](#), [India](#), [Indonesia](#), [Ireland](#), [Israel](#), [Italy](#), [Japan](#), [Korea](#), [Latvia](#), [Lithuania](#), [Luxembourg](#), [Mexico](#), [Netherlands](#), [New Zealand](#), [Norway](#), [Poland](#), [Portugal](#), [Russian Federation](#), [Saudi Arabia](#), [South Africa](#), [Slovak Republic](#), [Slovenia](#), [Spain](#), [Sweden](#), [Switzerland](#), [Turkey](#), [United Kingdom](#), [United States](#).

Number of days when schools were fully closed during the pandemic



Note: From 1 January 2020 and 20 May 2021. Number of instructional days excludes school holidays, public holidays and weekends. • Source: OECD (2021), *The State of Global Education: 18 Months into the Pandemic*

Durante la pandemia, **el aprendizaje a distancia** se convirtió en un salvavidas para la educación, pero las oportunidades que ofrecen las tecnologías digitales no estaban al alcance de todos de la misma manera.

En la educación superior, aproximadamente **220 millones de estudiantes** en todo el mundo se han visto afectadas/os debido a la interrupción causada por el COVID-19, lo que ha dejado a los responsables políticos y las instituciones educativas con desafíos sin precedentes, como mitigar las pérdidas de aprendizaje, implementar el aprendizaje remoto, reabrir las instituciones educativas de manera segura y cómo garantizar que las y los estudiantes subrepresentadas/os, vulnerables y desfavorecidas/os **no se queden atrás**².

La crisis del COVID-19 llegó en un momento en que la mayoría de los sistemas educativos cubiertos por la ronda 2018 del *Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA)* no estaban preparados para el mundo de las oportunidades de aprendizaje digital. Una cuarta parte de los equipos directivos de escuelas de la OCDE dijeron que la escasez o la inadecuación de la tecnología digital estaban obstaculizando el proceso de aprendizaje bastante o durante mucho tiempo, una cifra que oscilaba entre el 2 % en Singapur y el 30 % en Francia e Italia (OCDE, 2019). Esas cifras pueden incluso subestimar el problema, ya que no todos los equipos directivos son aún conscientes de las oportunidades que la tecnología moderna puede brindar en el campo de la educación.

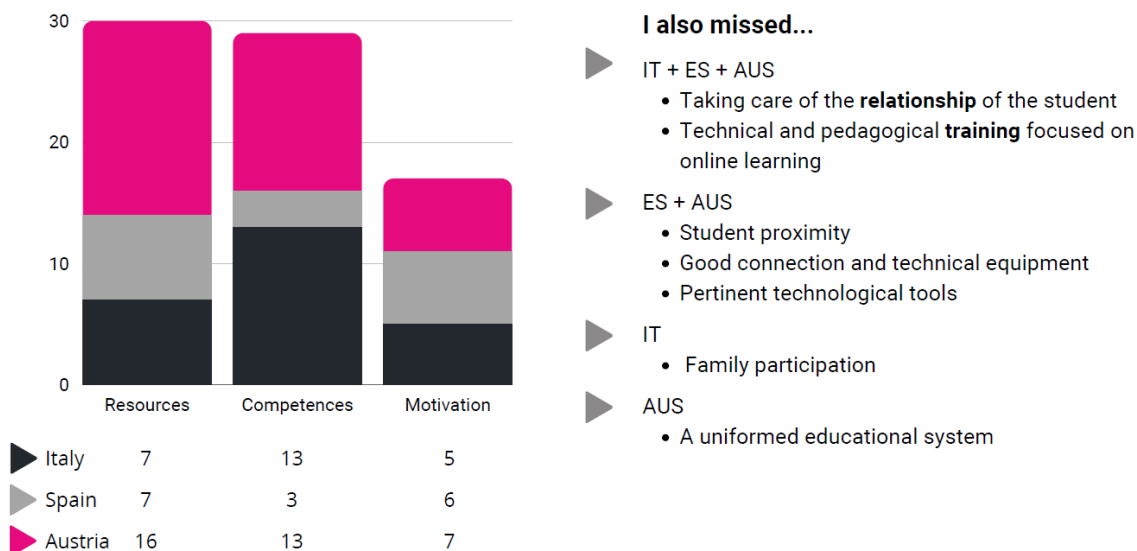
Las habilidades en TIC son particularmente importantes dado el cambio radical hacia la enseñanza online durante el confinamiento de COVID-19 en

² Farnell, T., Skledar Matijević, A., Šćukanec Schmidt, N. (2021). 'The impact of COVID-19 on higher education: a review of emerging evidence', NESET report, Luxembourg: Publications Office of the European Union. doi: 10.2766/069216

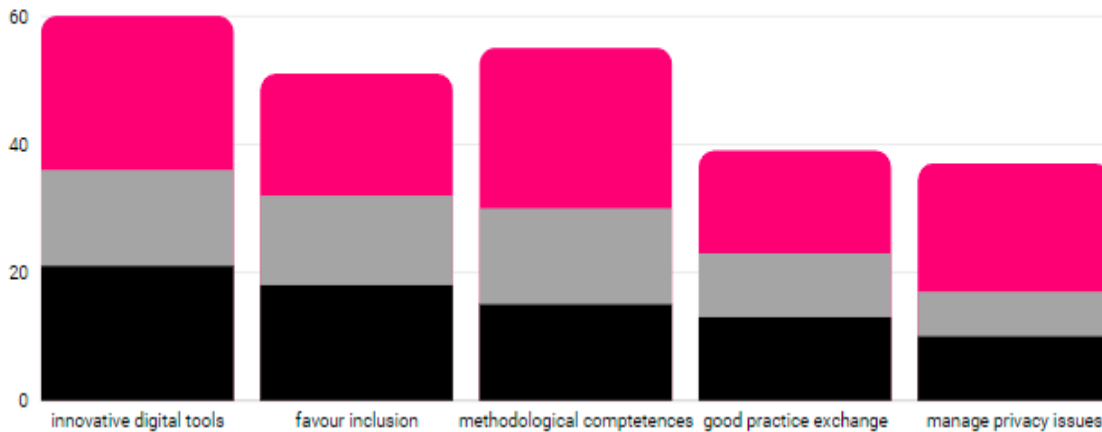
muchos países de la OCDE. Incluso antes de la crisis, las y los docentes habían informado una fuerte necesidad de capacitación en el uso de las TIC para la enseñanza: solo el **60 % del profesorado recibió formación profesional en TIC en 2019**, mientras que **el 18 % informó de una alta necesidad de desarrollo en esta área** (OCDE, 2019). Estas cifras ponen de manifiesto que el profesorado necesita actualizarse y mejorar sus habilidades periódicamente para poder innovar en sus métodos de enseñanza y adaptarse a las rápidas transformaciones que acompañan al siglo XXI.

Basándose en los principales estudios y documentos, DigiEdu4All analizó la situación que vivieron las y los docentes durante la pandemia en Italia, Austria y España. La enseñanza online es bastante flexible y potencialmente podría ser una oportunidad para el alumnado, pero la falta de contacto humano y las dificultades para recibir comentarios de estudiantes y profesorado se plantearon como los principales elementos incómodos durante la enseñanza online. Las y los profesores también confirmaron la necesidad de mejorar sus competencias y adquirir nuevas herramientas y metodologías.

In your experience, what do you miss when teaching online?

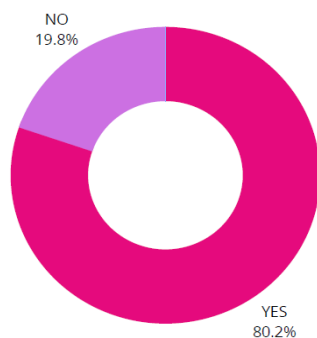


Thinking about training teachers, what issues do you think are the most important to be developed?



Do you think that distance learning affected your students' social attitudes? (e.g. care, empathy, respect, tolerance...)

- ▶ IT = YES: 23 / NO:4
- ▶ ES = YES:16 / NO: 3
- ▶ AUS = YES: 26 / NO: 9



YES, it affected students' social attitude

in **positive** way:

- In all countries, teachers said that students are more **responsible, respectful** and **inclusive**.

in a **negative** way:

- lack of **respect** for teachers
- lack of **group value**: among students there is a **feeling of loneliness** and it was more difficult to interact with companions
- increased **sense of anxiety** and shy students became even more shy
- in the home environment it is difficult for students to enter in the **school context**

NO, it doesn't affected students' social attitude because according to some teachers students are **already experts** in this digital way of communicate.

1.2 El riesgo de exclusión desde una perspectiva global y local

La desigualdad global empeoró durante la pandemia y la crisis agravó las inequidades en educación a nivel global (*The State of the Global Education Crisis, UNICEF, UNESCO, World Bank , 2021*), no solo en países de bajos ingresos sino también en países de altos ingresos. Las y los estudiantes que ya habían estado en riesgo antes de la pandemia fueron los más afectados por el cierre de escuelas con posibles consecuencias sobre el fracaso escolar y la deserción escolar.

Se realizaron estudios durante la pandemia con encuestas dirigidas al alumnado.

Aunque la rápida provisión de un programa de enseñanza remota de emergencia fue evaluada positivamente por el alumnado en general, una proporción significativa de estudiantes encontró serios desafíos en su aprendizaje. Casi la mitad de todos los estudiantes creían que su **rendimiento académico empeoró** desde que se cancelaron las clases presenciales, y más de la mitad del alumnado encuestado³ informó tener una **mayor carga** desde la transición a la enseñanza online. **El acceso a las herramientas de comunicación online y a Internet** aún después de tres años sigue siendo un desafío para algunos estudiantes, al igual que su **nivel de habilidades digitales**. Finalmente, la experiencia de estudiar durante la pandemia de COVID-19 también generó **nuevos desafíos para el bienestar psicológico y emocional de las y los estudiantes**, ya que a menudo se enfrentaban a emociones negativas como aburrimiento, ansiedad, frustración e ira.

Según los comunicados ministeriales de los Espacios Europeos de Educación Superior⁴ (EEES), la “dimensión social” abarca la creación de un entorno educativo inclusivo que fomente la equidad y la diversidad y responda a las necesidades de las comunidades locales. Por lo tanto, la **dimensión social se refiere a garantizar la equidad en el acceso, la participación y la culminación de la educación**, con especial atención a estudiantes de grupos subrepresentados, desfavorecidos y vulnerables.

El impacto inmediato y coyuntural del COVID-19 en la dimensión social de la educación (en los cursos académicos 2019/2020 y 2020/2021) generó una

³ Farnell, T., Skledar Matijević, A., Šćukanec Schmidt, N. (2021). 'The impact of COVID-19 on higher education: a review of emerging evidence', NESET report, Luxembourg: Publications Office of the European Union. doi: 10.2766/069216

⁴ http://www.ehea.info/Upload/Rome_Ministerial_Communique.pdf / <http://www.ehea.info/page-ministerial-declarations-and-communicues>

emergencia ante nuevos desafíos que afectaron negativamente el acceso, avance y retención del alumnado. Una encuesta a estudiantes del EEES organizada por la **Unión Europea de Estudiantes** identificó los retos a los que estos se enfrentan:

- retos relacionados con las **condiciones de estudio** (acceso a un lugar tranquilo para estudiar, acceso a equipos y a una conexión a Internet fiable, acceso a materiales de estudio y tener confianza en el uso de plataformas en línea);
- desafíos relacionados con la **financiación** (pérdida de empleo/ingresos, dificultades para cubrir los costos de vida, problemas para recibir becas para la educación superior);
- y desafíos relacionados con **el bienestar** (falta de redes sociales de apoyo; sentimientos destacados de frustración, ansiedad y aburrimiento con las actividades académicas).

El análisis de la encuesta confirmó que las y los estudiantes que enfrentaron muchos de estos desafíos constantemente encontraron más problemas para acceder a la educación superior durante la pandemia de COVID-19. Les resultó difícil adaptarse a los estudios y reportaron una mayor caída percibida en sus rendimientos académicos.

Las encuestas a nivel nacional y los datos respaldan estas tendencias. Los datos del Reino Unido indicaron que las y los estudiantes que se **sentían más solos/as o aislados/as y que estaban menos satisfechos/as con el entorno académico y con su vida social** tenían un riesgo mucho mayor de abandonar la educación superior. Los datos de las encuestas de EE. UU. indicaron que los estudiantes de bajos ingresos, las minorías raciales y los estudiantes de primera generación experimentaron impactos negativos más severos en los resultados académicos en comparación con sus pares. También descubrieron que los grupos de estudiantes más propensos a verse afectados por problemas de salud mental eran los de clase trabajadora y de bajos ingresos, los LGBT y los que son cuidadores (de niños u otros adultos).

El informe analítico *'The Impact of COVID-19 on Higher Education: A Review of Emerging Evidence'*⁵ se centró en **algunos de los desafíos relacionados con el aprendizaje a distancia:**

⁵ Farnell, T., Skledar Matijević, A., Šćukanec Schmidt, N. (2021). 'The impact of COVID-19 on higher education: a review of emerging evidence', NESET report, Luxembourg: Publications Office of the European Union. doi:10.2766/069216

- **34,4 %** del alumnado no solía tener un lugar tranquilo para estudiar (el 3,3 % no tenía ningún espacio propio en absoluto).
- **El 6,4 %** del alumnado no solía tener acceso a un escritorio (el 3,2 % nunca).
- La encuesta demuestra que la mayoría de estudiantes tenía su propio ordenador (89,3 %), sin embargo, casi el **60 %** informó que no siempre tenía una conexión decente a Internet.
- Solo el **31,9 %** de estudiantes informó que siempre tuvo acceso a los materiales de estudio del curso.
- La mayoría de estudiantes (80,7 %) se sienten seguros/os al utilizar las plataformas de enseñanza online. Sin embargo, el **7,9 %** indicó falta de confianza al usar tales plataformas.
- Los y las estudiantes frecuentemente se sentían **frustrados, ansiosos y aburridos** en sus actividades académicas ya que las clases presenciales habían sido canceladas. Los resultados indican que el bienestar del alumnado durante la pandemia de COVID-19 se vio afectado negativamente. Las y los estudiantes que no tenían una red social de apoyo comunicaron niveles más bajos de bienestar general: el 9,1 % indicó que no tenían personas en las que pudieran confiar para ayudarlos a resolver sus problemas.

¿Quiénes son los que corren mayor riesgo de exclusión en la educación?

Enfoque en el alumnado inmigrante

El cierre de escuelas y las medidas de aprendizaje a distancia se implementaron para frenar la propagación de COVID-19 y tuvieron como consecuencia que las hijas e hijos de inmigrantes afrontaran desventajas de varias maneras. Sus familias tendían a tener menos recursos que las familias autóctonas que podían apoyar a sus hijas/os con los deberes, y por último no hay que olvidar que el 40 % de los hijos autóctonos de inmigrantes no hablan en casa la lengua del país de acogida.

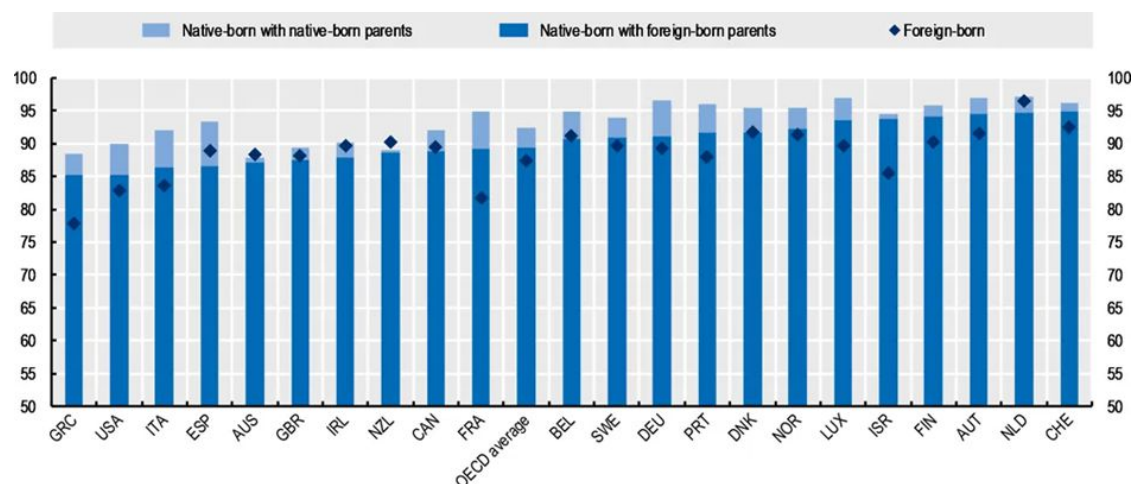
El alumnado inmigrante también tiene menos probabilidades que el alumnado de familias nativas de tener acceso a un ordenador y una conexión a Internet en casa o en un lugar tranquilo para estudiar.

La pandemia también impulsó el aprendizaje remoto de idiomas para adultos. Varios países introdujeron nuevos esquemas innovadores. En Alemania, por ejemplo, se pusieron en marcha tutorías online para compensar la cancelación

temporal de los cursos de integración de inmigrantes. Sin embargo, dicho aprendizaje online resultó ser difícil para inmigrantes con bajo nivel educativo, especialmente en las primeras etapas del aprendizaje de idiomas, lo que provocó retrasos y regresiones en el rango de aprendizaje de idiomas y una integración social más amplia.

El cierre progresivo y completo de las escuelas en los países de la OCDE ha cuestionado las oportunidades de aprendizaje online para la educación en todos los niveles. Aunque las escuelas están mejor equipadas que nunca con herramientas digitales, el acceso a las oportunidades de aprendizaje digital aún no es igualitario: las hijas e hijos de inmigrantes tienden a estar menos equipados para enfrentar esta nueva transición. En la mayoría de los países de la OCDE con una proporción significativa de hijas/os de inmigrantes, el alumnado de 15 años de familia inmigrante tiene menos probabilidades que el alumnado de familia nativa de tener acceso a un ordenador y a una conexión a Internet en el hogar. Sin embargo, a pesar de las brechas, la gran mayoría del alumnado de familia inmigrante tiene acceso a un ordenador y a una conexión a Internet en todos los países.

Fig. Acceso a una computadora y una conexión a Internet en el hogar, niñas/os de 15 años (OCDE, base de datos PISA 2018)

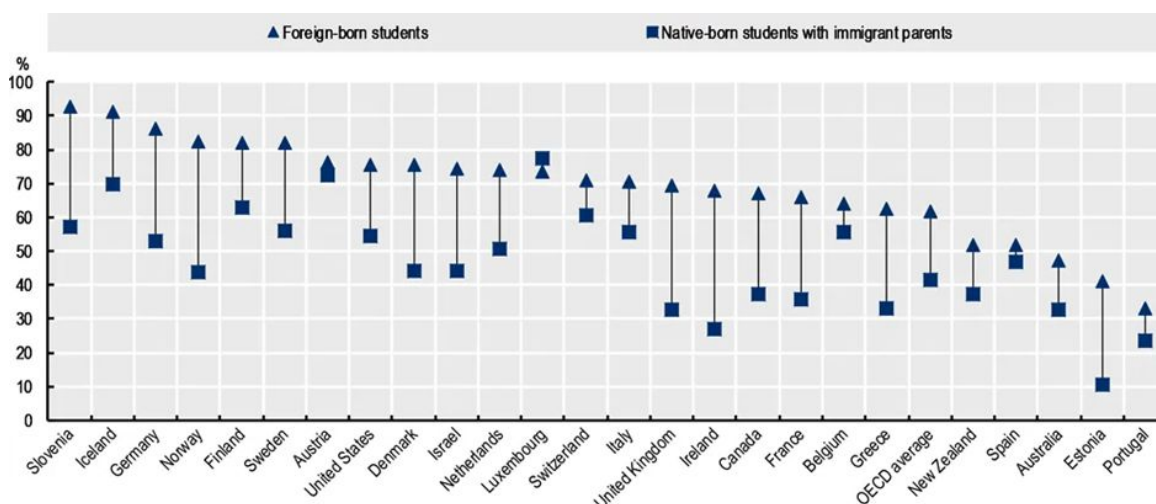


El trabajo anterior de la OCDE ha demostrado que estudiantes de entornos muy desfavorecidos tenían menos probabilidades de tener acceso a un lugar tranquilo para estudiar que sus compañeras/os más aventajadas/os y de ser

competentes en el uso de la tecnología para el trabajo escolar, ya incluso antes de la pandemia⁶.

Además de las consecuencias que los entornos desfavorecidos pueden tener sobre la capacidad del alumnado inmigrante para aprovechar al máximo el aprendizaje online y la preparación de sus sistemas escolares para esta transformación, existen otros factores que afectan la capacidad de las niñas y niños de familia inmigrante para tener éxito en esta nueva forma de aprender. La falta de fluidez en el idioma que se habla en el país de acogida puede aumentar las dificultades que acompañan a la educación en el hogar. Las barreras del idioma son más desafiantes cuando la instrucción es online y, en particular, porque refuerza la posible falta de apoyo de las familias. En el contexto del aprendizaje online, y sin contactos diarios con compañeros/as de clase y pocas interacciones con el profesorado, puede ser más difícil para el alumnado de familia inmigrante superar estas barreras del idioma y aprender el idioma del país de acogida. Es especialmente desafiante en algunos países con una alta proporción de estudiantes que no hablan el idioma del país.

Fig. Porcentaje de estudiantes que no hablan el idioma de instrucción en el hogar, por origen inmigrante (OCDE, Base de datos PISA 2018, adaptada de OCDE 2020)



Según el informe de la OCDE, algunos efectos claros de la pandemia hacia el alumnado inmigrante son:

6

<https://www.oecd.org/coronavirus/policy-responses/education-and-covid-19-focusing-on-the-long-term-impact-of-school-closures-2cea926e/>

- Aunque algunas soluciones se implementaron para el aprendizaje a distancia (aulas y transmisiones online, aprendizaje asistido por ordenador) para superar la brecha entre las escuelas y el alumnado, el impacto en los resultados educativos sigue siendo incierto, especialmente para los hijos e hijas de inmigrantes.
- la desconexión del sistema escolar puede tener un impacto a largo plazo en los resultados del alumnado (el llamado efecto 'histéresis'⁷- OCDE 2020).
- Para muchas personas inmigrantes, en particular las recién llegadas, el confinamiento casi global causado por el COVID-19 significó una interrupción en los cursos de idiomas que estaban recibiendo. La discontinuidad en el aprendizaje de idiomas puede conducir a una pérdida de progreso en los cursos de idiomas, lo que a menudo resulta en desmotivación. El aislamiento social de las personas nativas del país anfitrión que podrían ayudar con el aprendizaje informal fue una preocupación.



Para saber más...

<https://www.oecd.org/coronavirus/en/themes/inclusive-recovery>

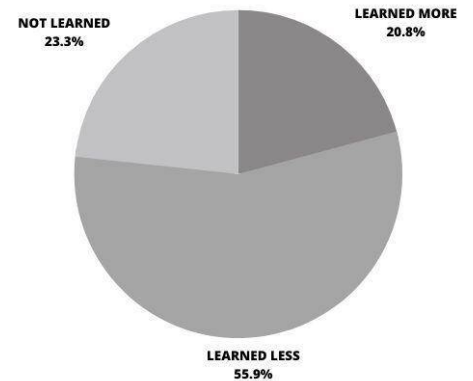
Las escuelas socias de DigiEdu4All son de Formación Profesional y trabajan con diferentes perfiles de estudiantes. Se enfrentan a diversos tipos de desventajas entre sus estudiantes por antecedentes económicos y sociales. Involucramos a su alumnado en la participación en una encuesta para comprender qué límites y dificultades han enfrentado durante el aprendizaje a distancia. El 5,8% declaró haber aprendido menos y el 23.3% declaró no haber aprendido. A pesar de que un gran porcentaje de estudiantes cuentan con herramientas, espacios y dispositivos tecnológicos adecuados para participar online, gracias al gran esfuerzo que hicieron las escuelas en brindar dispositivos, el 41,7% de estudiantes experimentó algunas dificultades técnicas.

⁷ OECD (2020), *Learning remotely when schools close: How well are students and schools prepared? Insights from PISA*, OECD, Paris, https://read.oecd-ilibrary.org/view/?ref=127_127063-iiwm328658&title=Learning-remotely-when-schools-close

A continuación, se muestran los resultados de algunas preguntas que hicimos a 291 estudiantes en Italia, Austria y España:

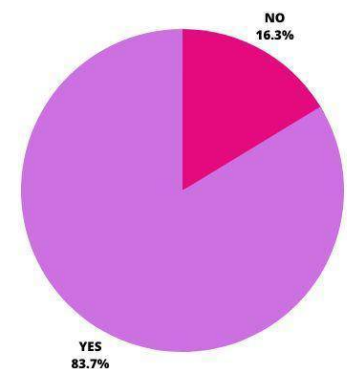
1. *'Independientemente de las calificaciones, durante el aprendizaje a distancia siento que...'*

- Aprendí más: 20.8%
- Aprendí menos: 55.9 %
- No aprendí: 23.3%



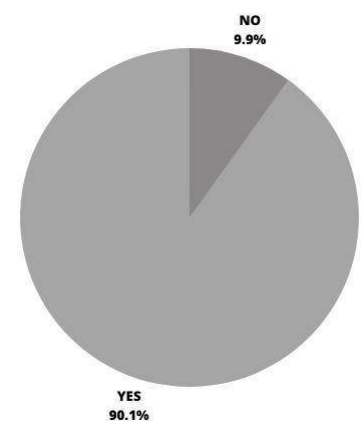
2. *'En casa tengo un espacio donde siempre puedo trabajar y concentrarme sin que me molesten:'*

- Sí: 83.7%
- No: 16.3%



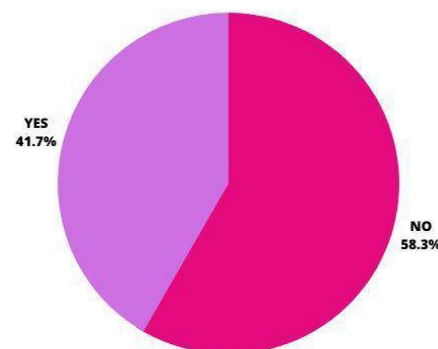
3. *'Tengo dispositivos técnicos a mi disposición que siempre puedo utilizar:'*

- Sí: 90.9%
- No: 9.1%



4. 'A veces tengo problemas para usar un programa proporcionado por la escuela, porque mis herramientas técnicas son insuficientes (línea de Internet débil, computadora demasiado vieja...)'

- Sí: 41.7%
- No: 58.3%



1.3 Alfabetización Mediática y Digital

La alfabetización mediática y digital se ha vuelto aún más crucial después de la pandemia. Con el COVID-19, más de 400 millones de estudiantes se vieron obligados a utilizar el **aprendizaje a distancia** como método de educación, el cuál seguramente está relacionado con el nivel de habilidades y competencias que proviene de la alfabetización mediática y digital. La pandemia mundial del COVID-19 nos ha llevado a adaptarnos a nuevas circunstancias de aprendizaje. Educadores, docentes y estudiantes han sufrido transformaciones en su trabajo. Todos han tenido un gran desafío que enfrentar para lograr resultados pero de formas completamente diferentes. Seguramente, si la alfabetización mediática y digital hubiera sido más fuerte en el sistema educativo previo a la pandemia, muchas dificultades se habrían superado mucho más fácilmente para ambos: alumnado y profesorado. Es importante reflexionar sobre estos aspectos también dentro de las escuelas.

En particular, la alfabetización mediática y digital se ha vuelto cada vez más relevante tanto para la formación del profesorado como para las competencias del alumnado con el fin de garantizar la igualdad de oportunidades para todos.

Se debe echar un primer vistazo a las siguientes citas para comprender mejor qué significan estos términos, cuáles son las diferencias y qué habilidades requieren.

- "La **alfabetización mediática** es la capacidad de acceder, analizar, evaluar y crear medios de forma variada".

- **Acceso:** donde encontramos e interactuamos con los mensajes de los medios.
- **Analizar:** examinar las ideas principales del mensaje de los medios.
- **Evaluar:** examinar de cerca de dónde proviene el mensaje.
- **Crear:** crear responsablemente contenido mediático para compartir con otros.
- **Actuar:** las acciones que emprendes tras procesar el mensaje de los medios.

□ **La alfabetización digital** es la capacidad de utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para encontrar, comprender, evaluar, crear y comunicar información digital, una capacidad que requiere habilidades tanto cognitivas como técnicas (también utilizado por la UNESCO 2013)⁸.

El marco de competencia digital⁹ DigComp 2.0 identifica 5 áreas de competencias digitales:

- **Información y alfabetización de datos:** para articular las necesidades de información, para localizar y recuperar datos, información y contenido digital. Para juzgar la relevancia de la fuente y su contenido. Para almacenar, gestionar y organizar datos, información y contenidos digitales.
- **Comunicación y colaboración:** para interactuar, comunicar y colaborar a través de las tecnologías digitales siendo conscientes de la diversidad cultural y generacional. Para participar en la sociedad a través de servicios digitales públicos y privados y ciudadanía participativa. Para gestionar la propia presencia digital, identidad y reputación.
- **Creación de contenido digital:** para crear y editar contenido digital para mejorar e integrar información y contenido en un cuerpo de conocimiento existente mientras se comprende cómo se aplican los derechos de autor y las licencias. Para saber dar instrucciones comprensibles a un sistema informático.
- **Seguridad:** Para proteger dispositivos, contenidos, datos personales y privacidad en entornos digitales. Para proteger la salud física y psicológica, y conocer las tecnologías digitales para el bienestar social y la

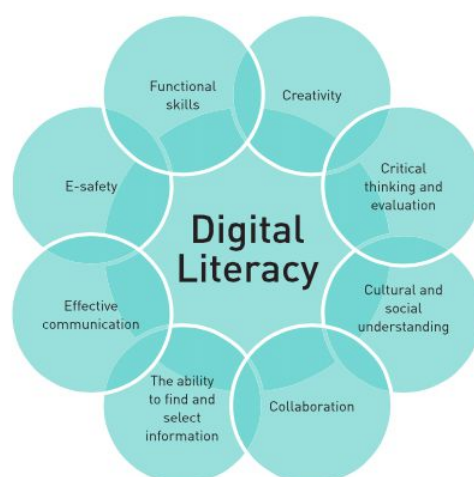
⁸ 'Media and Information literacy: Policy and strategy guidelines', UNESCO 2013

⁹ https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp/digcomp-framework_en

inclusión social. Para ser consciente del impacto ambiental de las tecnologías digitales y su uso

- **Resolución de problemas:** Para identificar necesidades y problemas, y resolver problemas conceptuales y situaciones problemáticas en entornos digitales. Para utilizar herramientas digitales para innovar procesos y productos. Para estar al día con la evolución digital.

Ser alfabetizado en medios y en el ámbito digital significa convertirse **en pensadores críticos** sobre la información que recibimos. La alfabetización mediática **interdisciplinar** ayudará a educadores y docentes a lograr el objetivo principal de la alfabetización mediática y digital, como **estimular** a las y los jóvenes a analizar e investigar críticamente la información disponible en los medios, lo que también les permitirá convertirse en mejores ciudadanos/as.



En el cuestionario de DigiEdu4all, docentes de Italia, España y Austria encontraron los siguientes aspectos positivos y negativos:



Positive aspects:

- flexibility
- organisation of the work for both students and teachers
- the competences of the teachers have increased

Negative aspects:

- time and organisation of the work
- social aspect (lack of inclusivity)
- risk in the prolonged use of technologies

ATTENTION

- There was a special focus on shy students who risk not to feel included
- In every country teacher reported that it was difficult to receive immediate feedback from students

Cómo promover la inclusión es una idea crucial en la reflexión de los docentes. **DigiEdu4All** pretende dar un paso adelante y reflexionar sobre cómo la alfabetización mediática y digital puede fusionar la digitalización con la inclusión: es importante tomar conciencia de que la tecnología es necesaria en el día a día y que el riesgo de que esta no sea ni accesible ni inclusiva es real. Justo ahí es donde la educación digital puede marcar la diferencia.

La alfabetización digital **se concentra** en la competencia y las **habilidades**: implica el **aspecto práctico** del uso de Internet y la tecnología. Los vídeos, audios e imágenes son ahora material cotidiano utilizado para la enseñanza. **Las y los estudiantes** deben ser capaces de hacer frente a los crecientes requisitos digitales en el contexto educativo, pero también en su futuro entorno laboral. Considerando que **el profesorado** debe ser el responsable de transmitir los conocimientos y dotar a sus alumnos de los medios necesarios para utilizarlos y ser responsables en el mundo digital, sin olvidar trabajar la **inclusión**, la **representación** y los **estereotipos**. Algunos aspectos más de la alfabetización digital son: consciencia del valor, la autenticidad y la validez de las fuentes; seguridad digital; identidad online y las normas de educación en Internet.

1.4 Ciudadanía Digital: Principios y Herramientas

El concepto de Ciudadanía Digital es crucial en el desarrollo de las competencias clave descritas.

Este concepto ha sido explorado por el Consejo de Europa en el marco del Programa de Educación para la Ciudadanía Digital.¹⁰

TIC (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones) es un acrónimo que incluye una amplia gama de tecnologías, dispositivos y aplicaciones como radio, televisión, telefonía móvil, ordenador, hardware y software, sistemas satelitales, Internet, inteligencia artificial, educación a distancia, etc. No es fácil encontrar una definición universalmente aceptada de las TIC. Los conceptos, métodos y aplicaciones relacionados con las TIC están evolucionando y es difícil mantenerse al día.

Una buena y fácil definición de TIC proviene de Jim Riley¹¹, quien propone “considerar (como TIC) todos los usos de la tecnología digital que existen para

¹⁰ <https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/home>

¹¹ <http://www.tutor2u.net/business/reference/what-is-ict>

ayudar a las personas, empresas y organizaciones a utilizar la información. Las TIC cubren cualquier producto que almacene, recupere, manipule, transmita o reciba información electrónicamente en forma digital.”

Hoy en día, el surgimiento del mundo digital está creando nuevas y vastas oportunidades y brinda acceso al conocimiento de maneras impredecibles no hace mucho tiempo. Irina Bokova, directora general de la UNESCO hasta 2017, subrayó ciertos requisitos que las TIC deben cumplir para contribuir al desarrollo sostenible. “En primer lugar, deben ser inclusivas, cerrar brechas, no ampliarlas. En segundo lugar, deben sustentarse en el respeto de los derechos humanos y la dignidad. En este contexto, el imperativo de fomentar la alfabetización digital para todos nunca ha sido tan importante.”

La difusión de herramientas tecnológicas requiere que todos puedan desarrollar algunas habilidades digitales para disfrutar de una ciudadanía digital plena y una participación activa en la sociedad contemporánea. Trabajar por la igualdad de derechos digitales y apoyar el acceso electrónico es el punto de partida de la Ciudadanía Digital.

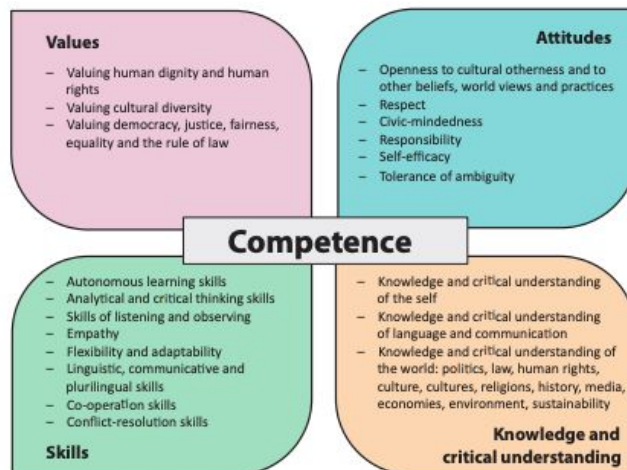
El Consejo de Europa ofrece una definición clara de Ciudadanía Digital:

“La vinculación competente y positiva con las tecnologías digitales (crear, trabajar, compartir, socializar, investigar, jugar, comunicar y aprender); **participando activa y responsablemente** (valores, habilidades, actitudes, conocimientos) **en las comunidades** (locales, nacionales, globales) **en todos los niveles** (político, económico, social, cultural e intercultural); **estando involucrados en un doble proceso de aprendizaje a lo largo de la vida** (en entornos formales, informales y no formales) **y defendiendo continuamente la dignidad humana”**.

Una referencia importante de la Ciudadanía Digital es el marco de competencias para la cultura democrática (Consejo de Europa), que se resume a continuación y que incluye 4 áreas clave: Valores, Actitudes, Habilidades, Conocimientos y Comprensión Crítica¹²:

¹²

<https://rm.coe.int/prems-008318-gbr-2508-reference-framework-of-competences-vol-1-8573-co/16807bc66c>



Para situar estas competencias en el entorno digital en el que los jóvenes crecen hoy en día, se ha definido un conjunto de 10 dominios digitales como base del concepto general de ciudadanía digital. Estos dominios se dividen en tres áreas, que se corresponden con las tres secciones: **Estar online, Bienestar online y Derechos online**¹³.

Estar online incluye dominios relacionados con las competencias necesarias para acceder a la sociedad digital y expresarse libremente (Acceso e inclusión, Aprendizaje y creatividad, Alfabetización mediática e informacional)

El bienestar online incluye dominios que pueden ayudar al usuario a participar positivamente en la sociedad digital (Ética y Empatía, Salud y Bienestar, E-presencia y Comunicación)

Derechos online se refiere a competencias relacionadas con los derechos y deberes de los ciudadanos en sociedades complejas y diversas en un contexto digital (Participación Activa, Derechos y Responsabilidades, Privacidad y Seguridad, Conciencia del consumidor).

¹³ <https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/digital-citizenship-domains>

SEGUNDA PARTE: DISEÑA

Enfoque de No Discriminación

2.1 Un Enfoque para la Inclusión: Educación para la Ciudadanía Global

Uno de los factores clave que influyeron en el cambio de significado es el cuarto objetivo de la [Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible](#), **Educación de Calidad**.

Este objetivo tiene el propósito de “*garantizar una educación de calidad inclusiva y equitativa y promover oportunidades de aprendizaje permanente*



para todos” y para alcanzar este objetivo, la educación para la ciudadanía mundial se menciona en el ODS 4.7.

Según la definición de la UNESCO: “La educación para la ciudadanía mundial pretende ser transformadora, construyendo el conocimiento, las habilidades, los valores y las actitudes que las y los alumnos necesitan para poder contribuir a un mundo más inclusivo, justo y pacífico”¹⁴.

Desarrolla tres niveles de aprendizaje:

- Nivel cognitivo: adquisición de conocimientos, comprensión y pensamiento crítico
- Nivel socio afectivo: valores, empatía, sentimientos de pertenencia a una comunidad global
- Nivel conductual: actuar responsablemente y políticamente desde perspectivas glocales

A partir de esta educación, la inclusión es tanto un tema a desarrollar en la educación para luchar contra cualquier tipo de discriminación como el enfoque a utilizar en todos los procesos educativos considerando todas las diferencias como un valor y para garantizar la participación de cada educando.

En este sentido, **la educación inclusiva** significa educación de calidad porque proporciona **conciencia sobre los derechos humanos** y la **reducción de la discriminación**. Dentro de este marco, todas las personas se consideran

¹⁴ UNESCO 'Global Citizenship Education. Topics and Learning Objectives, 2015 '

significativas para la sociedad, todas son valoradas y todas son iguales a las demás.

¿Cuál es el papel de las TIC en la Educación para la Ciudadanía Global? Las herramientas digitales se pueden considerar tanto como medios o metodologías a utilizar en la aplicación de las unidades de aprendizaje de la ECG como el entorno en el que podemos promover la participación activa del alumnado.

En este sentido, la Educación para la Ciudadanía Global se alinea en el marco de las Competencias de Ciudadanía Digital, sus propósitos y competencias.

2.2 Educación entre la Inclusión y el Riesgo de Discriminación

Como hemos visto en las secciones anteriores, la situación de pandemia creó la necesidad tanto de docentes como de estudiantes de adaptar, no sin esfuerzo, sus hábitos, métodos y actividades presenciales a un espacio virtual. La pandemia creó nuevas necesidades para las y los docentes: cuidar tanto el aspecto digital de su metodología de enseñanza como la inclusión de sus estudiantes, para no dejar a nadie atrás.

Si bien la pandemia provocó múltiples dificultades y desafíos en el mundo escolar, también permitió que emergiera el complejo tema de la **inclusión**. El COVID-19 dejó muy claro que la educación a distancia no siempre es inclusiva: la falta de conexiones, dispositivos y espacios inadecuados para trabajar complicaron la ya difícil situación para ambas partes. Las y los docentes fueron tomados por sorpresa e hicieron todo lo posible con las herramientas que tenían, pero las y los estudiantes sintieron los efectos propios de una escuela sin interacciones sociales y, a menudo, se convirtieron en víctimas de discriminación.

Después de todo, también hemos aprendido cosas importantes de este momento difícil. De hecho, uno de los alcances del proyecto es recoger lo que el profesorado ha vivido en el campo de la inclusión para ponerlo al alcance de otras/os docentes.

¿Qué es la inclusión?

Según el *Cambridge Dictionary*, la definición de **inclusión** es:

“La idea de que todas las personas deberían poder usar las mismas instalaciones, participar en las mismas actividades y disfrutar de las

mismas experiencias, incluidas personas que tienen una discapacidad u otra desventaja: *la escuela tiene una fuerte cultura de inclusión del estudiantado con necesidades especiales.*¹⁵

Esta asunción no es incorrecta, pero recientemente la idea de inclusión simplemente como la práctica de educar a los estudiantes con discapacidades junto con sus compañeros en general se considera obsoleta. El concepto de inclusión evolucionó en las últimas décadas y se ha convertido en una **idea integral** de una **educación que trata de incluir el mayor número de diversidades**. Esto significa que la comunidad educativa pasó de ideas y métodos que deben incluir a las personas con discapacidad en las actividades escolares, a una idea de enseñanza que debe ser inclusiva en múltiples niveles. La nueva idea de inclusión abraza las nociones de **igualdad y equidad** como principios de calidad para la educación. Los conceptos de diversidad no se refieren más a la discapacidad, sino que reflejan todas las situaciones de discriminación económica o social provocadas por *raza, etnia, idioma, cultura, género, orientación sexual, religión*, etc.

Los docentes del proyecto **DigiEdu4All**, provenientes de Austria, Alemania, Italia y España, se conocieron en Verona y, a partir de su experiencia, crearon sus definiciones personales de qué es un/a **DOCENTE DIGITAL INCLUSIVO/A**.

DigiEdu4All: Enseñanza Digital Inclusiva

“La educación digital inclusiva es una educación que empodera a todo el alumnado y profesorado. Implica que las y los profesores adapten las unidades didácticas y la forma de conseguir los objetivos a su alumnado y no al contrario. Una educación digital inclusiva implica que todos tengan acceso a los recursos adecuados (como herramientas y materiales digitales que permitan a cada alumna/o encontrar su estilo de aprendizaje). Los recursos no son suficientes, necesitan habilidades adecuadas para usar los recursos digitales de la manera correcta para adquirir conocimientos y competencias. La educación digital inclusiva tiene que crear un ambiente seguro que permita la participación de cada estudiante y le dé valor al trabajo del alumnado.”

¹⁵ 'Inclusion' in the Cambridge Dictionary
(<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/inclusion>)

¿Es inclusivo el aprendizaje digital?

La transformación digital que recientemente sacudió el sistema escolar a causa de la pandemia, planteó a la educación inclusiva otro desafío: ser inclusivo en el marco de la educación a distancia.

En teoría, la educación a distancia ya es compatible con los conceptos de inclusión, equidad e igualdad. Como se vio en la parte anterior, la educación a distancia da acceso a la educación a la mayor cantidad de personas posible, independientemente de su ubicación, su zona horaria o su situación económica. La tecnología lleva mucho tiempo cambiando **qué** y **cómo** aprenden las y los estudiantes, y para abordar de manera eficaz y eficiente esta innovación en la educación, es necesario rediseñar el enfoque educativo. Por ejemplo, la fluidez de los procesos comunicativos utilizados durante el aprendizaje a distancia a menudo chocaba con la rigidez del sistema escolar. Por eso, así como era importante renovar el concepto de inclusión, es igualmente importante repensar los métodos que utilizan los docentes, para aprovechar al máximo el potencial de los instrumentos tecnológicos en la educación digital.

El nivel de inclusividad en la enseñanza digital tiene que considerar algunos aspectos clave:

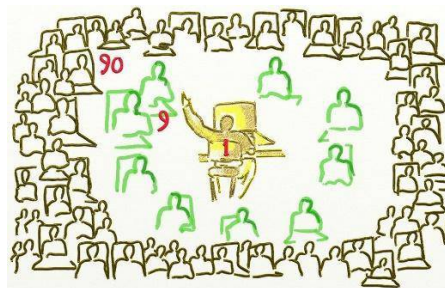
ACCESIBILIDAD. Para ser eficaz, la educación digital inclusiva debe incorporar los **principios de accesibilidad** para todo el alumnado. Esto significa que la enseñanza debe satisfacer las **necesidades específicas** de todo el alumnado, sin olvidar las **necesidades y dificultades digitales**. Por estas razones, la enseñanza a distancia podría crear problemas por el lado de la inclusión. De hecho, no todo el alumnado puede tener acceso a Internet, tener un dispositivo adecuado para seguir la lección o simplemente tener un espacio tranquilo en la casa para conectarse con su docente. El aspecto importante a tener en cuenta para ser un/a docente inclusivo/a es **ser consciente** de que situaciones como éstas existen.



DIVERSIDAD. También cuando estamos enseñando online tenemos que considerar **todas las diferencias entre los estudiantes**, tomando en consideración cada **necesidad** y **característica**. El aprendizaje en el espacio virtual podría necesitar activar **nuevas estrategias** para asegurar la igualdad de

oportunidades para todo el alumnado; algunas herramientas digitales también pueden ayudar a apoyar al estudiantado con necesidades especiales o pueden ofrecer una solución creativa en situaciones específicas.

PARTICIPACIÓN. Asegurar un buen nivel de participación durante la enseñanza a distancia podría ser un gran desafío. Es importante que cada alumna/o tenga la oportunidad de **expresarse**, tener el espacio para **intercambiar pensamientos e ideas** y **colaborar con sus compañeros/as** y su profesorado, también utilizando herramientas y plataformas digitales.



El uso interactivo de diversos canales y formas comunicativas, permitirá a las y los alumnos dejar de ser simples usuarios, para convertirse en **actores y coproductores** de su propio proceso de aprendizaje.¹⁶ El aprendizaje digital a menudo es más efectivo para transferir nuevos conocimientos a la clase porque crea una experiencia que las y los estudiantes recuerdan más fácilmente.

Una posible solución a este dilema *-digital o no digital, esa es la cuestión-* es **revisar con ojos de inclusión las actividades propuestas a la clase.** Pregúntese si realmente considera múltiples variables para la inclusión y si la actividad satisface las necesidades de los estudiantes. ¡Este sencillo truco es el secreto para empezar a pensar de manera inclusiva!

¹⁶

https://padlet-uploads.storage.googleapis.com/801656277/ef263b92579027b37d2d89841080e870/ba/ldassarre_sasanelli_qtimes_lug_2020.pdf

2.3 8 PASOS PARA SER UN/A DOCENTE DIGITAL INCLUSIVO/A

Si está leyendo estas pautas, probablemente esté familiarizado/a con algunas de las dificultades o desafíos que enfrentan muchos/as docentes en Europa. A la luz de lo que aprendimos durante el período de la pandemia, nos dimos cuenta de que es fundamental incorporar cada vez más el uso de herramientas digitales también en las escuelas tradicionales. Esperamos que lo que sigue le ayude a usted y a sus estudiantes a sacar el máximo provecho de sus proyectos y le empodere como un/a '**Docente Digital Inclusivo/a**'.

Cada paso para convertirse en un/a Docente Digital Inclusivo/a está conectado con:

- los [8 pasos para ser un/a 'Docente Global'](#) de [Start The Change!](#)
- el [Manual de educación para la ciudadanía digital](#) del [Consejo de Europa](#)

PRIMER PASO

CREAR UN ACCESO SIMPLE A INSTRUMENTOS DIGITALES

Hoy en día, el acceso a la tecnología digital es importante. Sin ella, incluso la ciudadanía democrática no digital se ha vuelto difícil, ya que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son parte integral de la vida cotidiana en la sociedad actual. La escuela juega un papel importante en el logro de la **igualdad de acceso a la tecnología digital** porque para las y los niños depende en gran medida de la provisión de acceso en las escuelas. La escuela es generalmente aceptada como actor clave en este proceso porque, de ahora en adelante, también debe incluir la enseñanza de **habilidades básicas de alfabetización funcional y digital**.

Cómo hacerlo:

Céntrese en los **prerrequisitos**:

- Asegúrese de que usted, *como docente*, tenga los **instrumentos, materiales y herramientas adecuados**.
- Asegúrese de que cada estudiante cuente con las **mejores condiciones para aprender**: acceso a Internet, materiales adecuados (*como ordenadores o tablets*), o un lugar tranquilo para seguir la clase y hacer la tarea.
- Asegúrese de que cada clase tenga el **soporte digital adecuado**, una conexión que funcione y un sistema de sonido adecuado.

- Solicite la ayuda de la **escuela** si algún/a alumno/a no cuenta con los materiales adecuados o pedir al **municipio** fondos o préstamos para el alumnado que no tenga acceso a esas herramientas.
- Promueva **la ayuda mutua** entre el alumnado para asegurar la inclusión de todos (es decir, grupos de trabajo, tareas en parejas, apoyo entre pares...).
- Planifique las actividades utilizando **aplicaciones o programas**; promueva actividades que impliquen el uso de smartphones para que todo el estudiantado pueda tener acceso a las herramientas digitales.

Actividades de Educación para la Ciudadanía Global:

- 1) Proponga a su alumnado trabajar en el **Objetivo de Desarrollo Sostenible 9**: '*Construir infraestructura resiliente, promover la industrialización inclusiva y sostenible y fomentar la innovación*'. Pídales que encuentren los datos globales a través del acceso a Internet y en las infraestructuras adecuadas. Estimule su análisis sobre uno o más aspectos:

- ¿Qué áreas son las más desfavorecidas? ¿Cómo afecta esto a la exclusión?
- ¿Cómo está la situación en Europa? ¿Existe un plan de intervención para limitar la brecha digital? ¿Cómo es la situación en tu país?
- ¿Qué tan fuerte es el impacto en la educación?

Proporcione a sus alumnos/as una lista de sitios web para seguir estudiando y pídales que preparen una presentación de la información más importante. Se podría hacer en [Prezi](#) o [Powtoon](#).

- 2) Intente comprender mejor el **acceso** y el uso de Internet y **sociales** de su alumnado configurando un [Mentimeter](#). Algunas preguntas/afirmaciones podrían ser:

- Tengo mi propio smartphone
- Estoy suscrito a más de una red social
- Mi red social favorita es Instagram / Facebook / Whatsapp / TikTok / Telegram / Otra
- Publicar en una red social me hace sentir más libre para expresarme
- Puedo publicar lo que quiera en las redes sociales

- A través de las redes sociales puedo decir cosas que no tengo el valor de decir en persona
- Los comentarios en mis publicaciones me hacen sentir bien
- Al menos una vez ofendí a alguien online / Al menos una vez ofendí a alguien en persona
- He sido al menos una vez ofendido online / al menos una vez he sido ofendido en persona
- ¿Estar online modifica mi comportamiento y mi responsabilidad como ciudadano digital?
- ¿Alguna vez has estado en una situación online donde tu mensaje fue malinterpretado?
- ¿Tienes varios perfiles? ¿Para qué sirve el perfil falso? (escribir tres palabras). ¿Para qué sirve el perfil real?
- ¿Tienes valores cuando estás online? ¿Son diferentes de los “reales”?

SEGUNDO PASO

ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA Y DIGITAL:

FÓRMATE A TI Y A TUS ESTUDIANTES

Como toda habilidad, la alfabetización digital necesita ser explicada, comprendida y ejercitada en la escuela. El mundo digital cambia rápidamente y para convertirse en un/a **Docente Digital Inclusivo/a** es importante **capacitarse continuamente**, con el fin de brindar a su alumnado nuevos conocimientos y concienciar sobre lo que significa ejercer una **ciudadanía digital**.

Cómo hacerlo:

- **Fórmese** y establezca varios momentos de entrenamiento para su alumnado, para que estén al tanto de los programas que se utilizan en el aula.
- **Aumente sus conocimientos y prácticas docentes** en paralelo con las herramientas interactivas que utilizan sus alumnas/os y **replantee su papel** en la era digital.

- **Comparta instrumentos digitales** con sus colegas. Encuentre aliados dentro de su escuela que puedan ayudar en el proceso de formación continua.
- Cuando se lleva a cabo una lección online, hay **tres roles clave** (Moderador, Seguimiento de chat, Productor/Anfitrión) para administrar las actividades. Puede ser útil hacer que las y los estudiantes sean protagonistas dándoles uno o más de estos roles.
- Ayude a su alumnado a identificar los **riesgos de la tecnología**. No los juzgue por cómo usan la tecnología o internet, ya que esto podría crear el efecto contrario.
- Sea consciente de las **leyes de privacidad** para estudiantes menores de edad y protéjalos. Recuerde que, cada vez que lleva a cabo una clase online y sus alumnos/as están conectados/as desde casa, al encender la **webcam** le están dando la bienvenida a su casa. Para promover la inclusión, asegúrese de que cada estudiante se sienta cómodo/a al encender la cámara web.
- Explique y sensibilice a sus alumnos/as sobre qué son **las noticias falsas** y **el discurso de odio**. Proporcióneles indicaciones sobre cómo elegir sitios web e información confiables. Dé a su alumnado indicaciones prácticas para gestionar situaciones de discriminación o relacionadas con el discurso de odio.

Actividades:

- 1) Proponga a su alumnado trabajar en el **Objetivo de Desarrollo Sostenible 10: 'Reducir la desigualdad dentro y entre los países'**. En primer lugar, proporcióneles una lista de criterios que debe tener un sitio web para ser definido como "fiable". Luego, invítelos a hacer una investigación sobre el ODS10 y, en particular, a encontrar tres sitios web sobre el ODS10 que coincidan con los criterios explicados anteriormente. Al final de la fase de investigación, pídales que creen un vídeo sobre el mismo tema. Puede encontrar herramientas útiles en Internet, como [InShot app](#), [Powtoon](#) y muchas otras.
- 2) Divida la clase en 5 grupos: cazadores de *fakes* (1), periodistas (1), creadores de noticias falsas (*fake news*) (3). Mientras las y los periodistas y creadores de Fake News escriben artículos sobre un tema relacionado con la inclusión, los cazadores de *fakes* en otra sala desarrollan múltiples estrategias para descubrir *fake news*. Una vez que se escriben los artículos, los cazadores de *fakes* pueden volver a la sala y hacer preguntas

a los diferentes grupos de periodistas. Su objetivo es reconocer las noticias reales. Después de la actividad, tómese un tiempo para la sesión informativa con los estudiantes. Algunas preguntas útiles pueden ser: ¿Cómo te sentiste al escribir la noticia? ¿Sentiste una responsabilidad particular por y sobre las noticias que estabas difundiendo? ¿Qué estrategias usaron los cazadores de *fakes* para descubrir la verdad?

TERCER PASO

FAVORECER EL BIENESTAR ONLINE

La tecnología digital influye en tres aspectos: la capacidad socioemocional, los aspectos informativos relacionados con la recopilación y el procesamiento de datos, y los aspectos relacionados con la salud, desde la ergonomía hasta los datos pseudo médicos que encontramos online. Por supuesto, docentes y familias de alumnos/as están principalmente preocupados por la **capacidad socioemocional** porque es la que está vinculada a las **interacciones pobres entre los seres humanos**. Por ejemplo, las redes sociales podrían erosionar el conocimiento y la comprensión que las personas tenemos de nosotras mismas porque, al mostrarnos para obtener el máximo número de "me gusta", nuestras vidas "reales" se ajustan según los ideales y tendencias populares, se reduce la diversidad y, en lugar de dar forma a Internet, la sociedad es moldeada por la red. Por estas razones, la salud y el aspecto del bienestar online son algunos de los principales **temas y desafíos** para la escuela del futuro.

Cómo hacerlo:

- Desarrolla **habilidades de análisis y pensamiento crítico**. Lo virtual es real, como ocurre en [este video](#): lo que sucede en línea sucede en la vida real. Vea el vídeo y transmita este mensaje a su alumnado para que tome conciencia de lo que significa estar online y tener una identidad digital.
- Desarrolle habilidades **lingüísticas** y **plurilingües**: la cantidad de caracteres para expresar la opinión se suele reducir a 140. Es importante que las y los alumnos sepan que no es la única forma de expresarse.
- Ayude a los estudiantes a **administrar su tiempo online**: el uso excesivo de la tecnología online en detrimento de otras actividades y modos de construcción de relaciones genera riesgos tanto físicos como mentales.

Conciéncielos sobre el impacto de la tecnología online en las etapas de desarrollo físico y mental, así como en la pérdida de sueño causada por las dosis excesivas de luz azul a las que las y los niños están expuestos por las pantallas de los ordenadores.

Actividades:

- 1) Proponga a sus alumnos trabajar en el **Objetivo de Desarrollo Sostenible 3: "Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades"**. Pídale a su alumnado que decida si está de acuerdo o en desacuerdo con estas declaraciones moviéndose en el espacio o apagando sus cámaras si se trata de una sesión online:
 - Más de 500 millones de personas se infectaron por COVID-19 y más de 6,2 millones murieron en todo el mundo.
 - El COVID-19 tuvo un impacto importante en mi vida.
 - El bienestar está conectado con las enfermedades mentales.
 - La tecnología puede ayudar a jóvenes como yo a contrarrestar la sensación de soledad.

Después de cada frase, discuta con sus alumnas/os sobre sus posiciones e invítelos a explicar las razones por las que están de acuerdo o en desacuerdo. Estimule un debate entre ellos y luego invítelos a preparar una presentación sobre el estado global del ODS 3.

- 2) Para ayudar al alumnado a darse cuenta del significado del bienestar (online y offline), cree un Mentimeter con tres diapositivas diferentes: **Palabras Positivas, Palabras Neutras y Palabras Negativas**. Utilice el Mentimeter para recopilar las palabras de los estudiantes que los hacen sentir bien y qué palabras los hacen sentir mal, tanto online como en la vida real. Pregúnteles por qué han elegido esas palabras específicas y en qué contexto las usan o las escuchan. Tómese un tiempo para la puesta en común también. Tenga en cuenta que esta es una actividad muy emocional. Las y los alumnos están compartiendo experiencias personales que pueden no ser siempre positivas para todas/os.
- 3) Utilice el texto '[Ser un amigo online](#)' para realizar la actividad descrita [aquí](#). Esta actividad brinda al alumnado la posibilidad de pensar sobre la inclusión y sobre lo que significa ser parte de una comunidad. Esto los guiará hacia el tema del bienestar online y hacia la inclusión.

CUARTO PASO

ACTUAR COMO FACILITADORA/A, NO COMO DOCENTE

Ser docente en la era digital no significa simplemente transmitir conocimientos a tu alumnado. Significa utilizar las herramientas digitales y la tecnología con **empatía** para crear las mejores condiciones de aprendizaje para cualquier persona. Esto permitirá que todos los involucrados obtengan una mejor comprensión del problema. El propósito es ofrecer **más oportunidades** para **diferentes perspectivas**, ideas y aprendizaje en lugar de estar demasiado obsesionado solo con las entradas y salidas. Su papel es crear las condiciones para facilitar y apoyar el proceso de aprendizaje en lugar de simplemente enseñar el contenido.

Así como existen diferentes actitudes por parte del alumnado en la participación online, existen [diferentes enfoques en la participación online](#): Proactiva, Activa, Reactiva, Pasiva, Ausente. Explore las diferencias para promover una participación efectiva de todos.

Cómo hacerlo:

- Cree un **entorno abierto, inclusivo y receptivo**, ya sea en clase o en un espacio virtual. En la **fase de acogida**, es importante crear un ambiente sereno, abierto, inclusivo y receptivo y predisponer a las y los participantes a una actitud de apertura y confianza. También es importante ayudar a los participantes a familiarizarse con la tecnología. Puede dedicar unos minutos a **actividades para romper el hielo**.
- Comparta materiales, información, métodos e ideas con su alumnado.
- Facilite el proceso de identificación de **necesidades, expectativas y objetivos comunes** mediante actividades dinámicas y participativas.
- Utilice las actividades como una oportunidad para aprender con sus alumnas/os; escuche atentamente lo que dicen, tome notas y explore los nuevos temas e ideas con ellos.
- **Sea consciente del lenguaje:** use un lenguaje preciso, simple e inclusivo y asegúrese de que sea accesible para todas las personas participantes del proceso de aprendizaje. Preste especial atención a las cuestiones relacionadas con el género, especialmente si habla idiomas que usan la forma masculina en plural.

Actividades:

- 1) Proponga a su alumnado trabajar en el **Objetivo de Desarrollo Sostenible 5: 'Lograr la igualdad de género y empoderar a todas las mujeres y niñas'**. Pida a su alumnado que por parejas recopilen información sobre la igualdad de género en algunos países del mundo. Pídales que preparen una presentación usando la [app genial.ly](https://www.genial.ly). Invítelos a entrevistar a una "súper mujer" de su entorno. ¿Cómo eligieron a la entrevistada? ¿Por qué creen que es una súper mujer?
- 2) Proponga a su alumnado una **Actividad de Flipped Classroom** para que sea el protagonista de su proceso de aprendizaje. Pídales que hagan una investigación online sobre por qué algunas categorías específicas (por ejemplo, mujeres, personas con diferente color de piel, religión o cultura, personas con discapacidad) a menudo son discriminadas. Después de la fase de investigación, pídales que organicen **entrevistas** a personas que representan la categoría mencionada. El objetivo final es **derribar el muro metafórico de discriminación** que está presente entre y alrededor de nosotras/os. El/la docente debe estar en la posición y el lugar para facilitar el diálogo entre las diferencias mientras su alumnado presenta sus investigaciones y entrevistas a la clase.
- 3) Pida a su alumnado que hagan o busquen imágenes bonitas que representen la inclusión según su punto de vista personal. Juntos, creen un [Padlet](#) de la clase con cada imagen seleccionada. Esto les ayudará a visualizar su idea de inclusión. Al final, propóngales que creen un hashtag que se adapte a las imágenes y, si están de acuerdo, difundan su idea de inclusión en las redes sociales.

QUINTO PASO

CREAR UN CURRÍCULO INCLUSIVO

Para poder brindar todo lo necesario para cubrir las necesidades reales de los futuros ciudadanos, el currículo debe construirse sobre **cinco conceptos clave: información, comunicación, creatividad, resolución de problemas y responsabilidad**. Todas estas son habilidades cognitivas superiores desarrolladas a través de un **aprendizaje impulsado por la exploración** y la experiencia, en lugar de a través de la transmisión de conocimientos, y se basan en un cierto nivel de **creatividad**, que es un ingrediente clave. Para que esto sea posible, la escuela debe **revisar el currículo** y definir uno más inclusivo: un currículo que pueda

evaluar **las capacidades de aprender a aprender** considerando las perspectivas cognitiva, psicológica y sociocultural. Es un reto, ¡pero no imposible!

Cómo hacerlo:

- **Motive a sus alumnas/os**, invítelos a usar la creatividad para completar sus tareas y no los restrinja por tiempo, espacio, presión o miedo.
- **Utilice el aprendizaje a través de métodos lúdicos** y el aprendizaje autodirigido basado en la tecnología: cuando las y los alumnos pueden satisfacer sus objetivos inmediatos, se les anima a establecer objetivos más ambiciosos y, por lo tanto, trazar su propio camino de aprendizaje adicional.
- **Actívese** y trate de cambiar el plan de estudios tanto como sea posible: proponga diferentes lecciones a su alumnado y continúe hablando con colegas o con equipos directivos al respecto.

Actividades:

- 1) Divida la clase en grupos de 4 - 5 alumnos/as y propóngales que elijan uno de los ODS incluidos en la **Agenda 2030**. Invítelos a analizar el tema de los ODS en línea con algunos temas de su currículum de Historia, Literatura, Arte, Tecnología... Permítales analizar las diferencias y las similitudes en diferentes épocas y en diferentes áreas del mundo. Es una forma de revisar su plan desde una perspectiva global y recordarle los objetivos globales.
- 2) Proponga a su alumnado trabajar en pequeños grupos. Cada grupo debe identificar palabras clave sobre inclusión. Después de la lluvia de ideas, cada grupo debe **crear un logotipo** que debe incluir las diferentes palabras clave. Para crear el logotipo pueden usar [Canva](#), un sitio web accesible de diseño gráfico. Es muy importante que esta actividad estimule la creatividad del alumnado.
- 3) Al final del curso escolar invite a sus alumnas/os a realizar una exposición sobre **'Nuestra Agenda 2030' resumiendo** sus compromisos concretos sobre metas globales y partiendo de todos los aprendizajes recogidos en diferentes asignaturas y fuera de la escuela.

SEXTO PASO

EMPODERAR Y CONFIAR EN LAS Y LOS JÓVENES PARA QUE SEAN PROTAGONISTAS DE TODO EL PROCESO DE APRENDIZAJE

Especialmente en el entorno digital, las y los **estudiantes deben estar en el centro** del enfoque de la enseñanza. El alumnado es la clave: sus *características, perspectivas, competencias, fortalezas y debilidades* forman parte de quiénes son, cómo aprenden y qué aportan. Es importante **permitir que las y los jóvenes** sean los verdaderos protagonistas del proceso de aprendizaje, desde el diseño hasta la evaluación, para que los refleje a ellas/os y a sus experiencias, así como a los temas más amplios que desea explorar. Situando a las y los alumnos en el centro, también podrán gestionar mejor sus emociones, sentimientos y pensamientos. Además, en el ámbito de las competencias digitales **adquirirán un nuevo nivel de conocimiento-conciencia** y estarán más dispuestos/as a aprender las nuevas herramientas digitales propuestas en la escuela.

Cómo hacerlo:

- Haga **actividades que rompan el hielo** antes de comenzar la lección o use el momento de **pasar lista** como un momento para que cada estudiante le cuente a la clase algo sobre sí mismo/a.
- Sea abierto y flexible y trate de poner en marcha actividades que permitan al alumnado **conectar** e interactuar entre ellos.
- Dé al alumnado **espacio y tiempo** para contribuir con su propio conocimiento y comprensión, recordando que sus experiencias personales dentro y fuera de la escuela influirán en sus percepciones de los problemas de su contexto local.
- Deje espacio para identificar cómo las personas pueden **participar y contribuir**, además de considerar los diversos roles y cómo asignarlos.

Actividades:

- 1) Proponga una actividad a repetir durante el curso escolar, con el fin de **crear una rutina** que pueda poner al alumnado en el centro. Un ejemplo podría ser hacer que cada estudiante busque noticias positivas vinculadas a la inclusión. Por turnos (una persona cada semana o cada mes, por ejemplo), tienen que presentar la noticia a la clase y comentarla.
- 2) La UE ha puesto en marcha un diálogo continuo con los jóvenes europeos para potenciar su protagonismo y visión. Como resultado, se

desarrollaron once [Objetivos Europeos de la Juventud](#) , que forman parte de la *Estrategia de la UE para la Juventud 2019-2027*. Inspirándose en el trabajo realizado por la UE, divida la clase en diferentes grupos, uno para cada objetivo si es posible. Cada grupo tiene que analizar un objetivo y encontrar la manera de convertirlo en la clave de su proceso de aprendizaje. Una vez que lo hayan estudiado y entendido, los estudiantes pueden hacer algunas propuestas relacionadas con su objetivo y presentarlas a la clase o a la comunidad local.

SÉPTIMO PASO

CONSTRUIR PROYECTOS DE APRENDIZAJE CREATIVOS, INCLUSIVOS Y GLOBALES

Incluso cuando trabaja online o con herramientas digitales, también está trabajando en el **crecimiento personal de sus estudiantes**. Dar a sus estudiantes la oportunidad de convertirse en ciudadanos/as activos/as y responsables a través de proyectos de aprendizaje que desarrollen al mismo tiempo habilidades digitales, creativas, inclusivas y globales son el objetivo final. Para lograr el resultado, es necesario proponer una **visión de cambio**. En sus proyectos de aprendizaje, así como en sus lecciones, proponga diferentes puntos de vista, varias narraciones y diferentes materiales: imágenes, videos, presentaciones, canciones, podcasts o aplicaciones. La inclusión debe considerarse en múltiples niveles. Además, para generar cambios de actitudes y acciones recuerde **mirar el proceso completo**, no el resultado inmediato. **Los cambios requieren tiempo**, así que no se preocupe si aún no ha alcanzado los resultados esperados. Si ha invertido en el proceso, los resultados serán **más sólidos** porque ha ayudado a sus estudiantes a desarrollar su comprensión, conciencia y, en consecuencia, sus respuestas emocionales y su comportamiento.

Cómo hacerlo:

- Proponga **pequeños grupos de trabajo** que también puedan reunirse después de la escuela y cree grupos de apoyo amigables.
- Pregúntese: *¿Qué puedo hacer para incluir a aquellos/as que enfrentan un obstáculo? ¿Cómo puedo ayudarlos/as?* Trate de crear un ambiente y espacio de aprendizaje apropiado; un espacio alentador, seguro e inclusivo para aprender de y con otros donde todos se sientan seguros, valorados y experimenten un sentido de pertenencia.
- Diseñe su proyecto para incluir actividades y metodologías que **estimulen la curiosidad y la creatividad**.

- Compartir materiales, negociar ideas y turnarse con los equipos, significa practicar en el aula **valores democráticos** como la justicia y la equidad, y actitudes como el respeto por los demás y sus ideas.
- Encuentre conexiones con su **comunidad local** (museos, artistas locales, bibliotecas, asociaciones, ONG,...) para construir una red y mostrar en la “vida real” los diferentes aspectos de una ciudadanía activa.

Actividades:

- 1) Proponga a sus alumnos, individualmente o en grupo, elaborar un **manifiesto de inclusión con 10 viñetas**. A través de la discusión común sobre lo que debe estar en el manifiesto y lo que no, sus estudiantes adquirirán algunos elementos para estar más atentos/as a la inclusión. En un segundo momento, la clase como grupo completo, puede crear su manifiesto compartido y colgarlo en la pared de la escuela.
- 2) Proponga a sus estudiantes el '[Análisis del Árbol de Problemas](#)' aplicado a problemas de inclusión. Encuentre las diferentes causas de discriminación en la escuela o en la ciudad, analícelas y elabore con el alumnado una estrategia para solucionar los problemas. Como docente, trate de colaborar con sus alumnos/as, bríndeles información y opiniones. Trate de involucrar al equipo directivo o al ayuntamiento si es posible e involucre al alumnado para convertir la solución en una **campaña de concienciación**. Para potenciar aún más la campaña, el alumnado puede elaborar **un logotipo, un hashtag o un eslogan**. Pueden trabajar juntos en un solo problema o dividirse en pequeños grupos que aborden diferentes problemas de discriminación.

OCTAVO PASO

DERECHOS ONLINE, RESPONSABILIDADES Y CIUDADANÍA DIGITAL

El entorno digital se ha convertido en un **entorno complejo**, especialmente en cuanto a derechos y responsabilidades de los usuarios. **Las y los ciudadanos digitales** deben ser conscientes y comprender sus propios derechos y responsabilidades en línea para no infringir los derechos y responsabilidades de los demás. Las y los ciudadanos digitales pueden **disfrutar de derechos** de privacidad, seguridad, acceso e inclusión, libertad de expresión y más. Sin embargo, estos derechos conllevan ciertas **responsabilidades**, como la ética y la empatía, y otras responsabilidades para garantizar un entorno digital seguro y responsable para todos y todas.

Cómo hacerlo:

- Ayude a su alumnado a aprender más sobre sus **derechos digitales y responsabilidades**: dado que a veces el comportamiento online está relacionado con la etiqueta de la red o el comportamiento ético online esperado, otras veces puede ser una violación de la ley que incluso podría conducir a un proceso judicial.

Actividades:

- 1) Pida a sus estudiantes que escriban una pregunta en una hoja de papel que les gustaría hacer a sus compañeros/as de clase. Tenga en cuenta que esta debe ser una pregunta que cada estudiante esté dispuesto a responder.
- 2) Como docente, facilite una lluvia de ideas pública sobre cuáles creen que son sus derechos y responsabilidades online. Anote las ideas en un *Jamboard* y debata con la clase al respecto. Luego, analice las leyes nacionales sobre este tema y encuentre las diferencias en comparación con otros países.
- 3) Cree un concurso para una plataforma de redes sociales y **haga que las y los estudiantes diseñen los términos y condiciones** para participar en el concurso. ¿Cuáles son los derechos y deberes de los usuarios?¹⁷
- 4) Pida a sus alumnos que busquen en Internet algunos **ejemplos de políticas de uso responsable y uso aceptable** para guiarlos sobre cómo emplear la tecnología en el aula. Deje que las/los estudiantes comparen: *¿Cuáles son las principales similitudes y diferencias?* Si su escuela no tiene ningún tipo de política, pídale que elijan cuál sería la más relevante para su escuela. Junto con sus estudiantes, **cree una política** que luego se pueda presentar a la administración de la escuela.¹⁸

¹⁷ [Manual de Educación para la Ciudadanía Digital](#), p. 104

¹⁸ [Manual de Educación para la Ciudadanía Digital](#), p. 104

2.4 Uso de cámaras web y privacidad

La privacidad es el derecho de una persona a mantener en secreto sus asuntos y relaciones personales. Pero incluso cuando no publica su información privada online, es posible que otros conozcan sus detalles personales y preferencias.

Internet es un gran canal para coquetear y experimentar, especialmente cuando se es bastante tímido/a en la vida real. A medida que las barreras para acercarse a alguien en la red son menores, gradualmente puede crecer su confianza para acercarse a alguien en la vida real. Pero, ¿hasta dónde llegará esa persona?

La protección de nuestra privacidad no solo depende de nosotras/os, también depende de los demás. La privacidad es un derecho, pero también es una responsabilidad. Es importante tener en cuenta que cualquier acción que realicemos online puede tener consecuencias para los demás. Incluso cuando protegemos nuestro perfil, la información personal aún puede difundirse online.

TERCERA PARTE: ACTÚA

Participación y Empoderamiento en el Espacio Digital

3.1 Una Herramienta para Evaluar la Inclusión: presentación

La evaluación es, para numerosos/as docentes, la parte más difícil de realizar más allá de calificar el rendimiento académico de sus alumnas/os. Sin embargo, es una parte absolutamente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que es lo que nos dirá si estamos consiguiendo o no lo que queremos lograr. Por tanto, para conseguir que una unidad didáctica sea inclusiva, no basta con pensar que es coherente y está bien diseñada, sino que hay que demostrarlo. La clave es tener en cuenta la evaluación desde el principio del diseño de la unidad de aprendizaje, de esta manera, podemos recopilar evidencias útiles para la evaluación a lo largo del desarrollo de la unidad de aprendizaje.

En el siguiente apartado detallamos paso a paso cómo aplicar la herramienta de evaluación que los participantes de DigiEdu4All han creado y puesto en práctica durante el proyecto y cuyo núcleo es la siguiente tabla.

VARIABLE/ELEMENTOS DE INCLUSIÓN	NIVEL 1 DE PROGRESIÓN	NIVEL 2 DE PROGRESIÓN	NIVEL 3 DE PROGRESIÓN
Cooperación	La unidad didáctica promueve interacciones entre el alumnado	La unidad didáctica incluye división de tareas entre el alumnado para hacer un producto final común	La unidad didáctica promueve la autoorganización del alumnado para hacer un producto común
Respeto hacia las capacidades del alumnado	La unidad didáctica considera diferentes objetivos de aprendizaje adaptados a las capacidades de cada alumna/o	La unidad didáctica se diseña después de conocer el nivel inicial del alumnado y después de acordar con este sus objetivos de aprendizaje	La unidad didáctica permite al alumnado desplegar capacidades diversas (artísticas, matemáticas, empáticas...) y alcanzar los objetivos de aprendizaje acordados.
Autoestima - autoconfianza	La unidad didáctica permite al profesorado mostrar a su alumnado sus valores, capacidades y potencialidades	La unidad didáctica permite al alumnado descubrir sus propios valores, capacidades y potencialidades	La unidad didáctica permite al alumnado desarrollar nuevos valores, capacidades y potencialidades
Valorar el trabajo del alumnado	La unidad didáctica incluye la elaboración de un producto final	La unidad didáctica promueve la elaboración de un producto final por parte	La unidad didáctica promueve la elaboración de un producto final por parte del alumnado para ser utilizado por el

	por parte del alumnado	del alumnado para ser difundido dentro de la escuela	profesorado u otros agentes (aprendizaje-servicio)
Promover la implicación emocional del alumnado	La unidad didáctica incluye información teórica sobre las emociones o puede provocar emociones pero no hay reflexión sobre ellas	La unidad didáctica promueve el reconocimiento de las propias emociones y cómo aceptarlas y gestionarlas	La unidad didáctica promueve el reconocimiento de las propias emociones y las de los demás
Creatividad en la resolución de problemas	La unidad didáctica brinda al alumnado información teórica sobre la resolución de problemas	La unidad didáctica muestra al alumnado buenas prácticas relacionadas con la resolución de problemas	La unidad didáctica hace que el alumnado resuelva problemas reales por sí mismo
Autonomía	La unidad didáctica brinda al alumnado flexibilidad para trabajar a su propio ritmo	La unidad didáctica brinda al alumnado flexibilidad para trabajar a su propio ritmo y le brinda herramientas para organizar su trabajo por sí mismo	La unidad didáctica brinda al alumnado flexibilidad para trabajar a su propio ritmo y le brinda herramientas para organizar ellos mismos su trabajo e incluye mecanismos para dar seguimiento a su trabajo
Adaptación a las necesidades del alumnado	La unidad didáctica se basa en las necesidades del alumnado diagnosticadas por el/la docente	La unidad didáctica es definida conjuntamente por el alumnado y el/la docente, en función de las necesidades del alumnado	La unidad didáctica es propuesta, implementada y evaluada por el alumnado y se basa en sus propias necesidades

3.2 Herramienta de Evaluación DigiEdu4All: cómo usarla

¿Cómo medir si nuestras unidades didácticas son inclusivas o no?

En los debates llevados a cabo por el profesorado participante en este proyecto, concluimos que para promover la inclusión debemos ir más allá de adaptar nuestras clases a cuestiones como la discapacidad, la diversidad cultural, el idioma o el origen social de nuestro alumnado, ya que eso solo sería accesibilidad. Por un lado, la accesibilidad es fundamental, es el primer paso hacia la inclusión, pero por otro lado, para hablar de inclusión debemos ir más allá, debemos hacer que las clases sean atractivas y motivadoras para cada estudiante, para involucrarlos en el proceso de aprendizaje. Solo entonces podemos decir que nuestras unidades didácticas son inclusivas. Desde esta perspectiva abordamos la inclusión y pretendemos proporcionar un nuevo recurso y buenas prácticas al European Toolkit for Schools.¹⁹

Pero, ¿en qué podemos basarnos para considerar una unidad didáctica atractiva y motivadora?

Las y los participantes de DigiEdu4All acordaron una serie de elementos que definirían la inclusión. Son los siguientes:

ELEMENTOS DE INCLUSIÓN (VARIABLES)			
Cooperación	Respeto hacia las capacidades del alumnado	Autoestima - autoconfianza	Valorar el trabajo del alumnado
Promover la implicación emocional del alumnado	Creatividad en la resolución de problemas	Autonomía	Adaptación a las necesidades del alumnado

Asignamos tres niveles de progresión a cada variable. Para diseñar una unidad didáctica que promueva la inclusión, le pedimos al/la docente que la está diseñando que elija entre 1 y 3 variables y que especifique el nivel de progresión que desea alcanzar en cada una de ellas (Ver tabla completa en la página anterior).

¹⁹ La European Toolkit for Schools es una plataforma online para escuelas y docentes que recomendamos encarecidamente. Su banco de recursos ofrece ejemplos de buenas prácticas y recursos para introducir enfoques colaborativos en las escuelas para mejorar la inclusión, brindar igualdad de oportunidades y abordar el abandono escolar temprano.
https://www.schooleducationgateway.eu/en/pub/resources/toolkitsforschools/latest_resources.htm

Una vez hecho esto, el/la docente tiene que incluir en su unidad didáctica actividades que le permitan alcanzar el nivel de progresión elegido. Es esencial elegir las variables y el nivel de progresión en la fase de diseño de la unidad didáctica, ya que de este modo podemos elegir las actividades adecuadas para lograr lo que queremos conseguir.

Antes de elegir el nivel de progresión, el/la docente tiene que verificar en qué punto se encuentra su alumnado respecto a cada variable elegida. Porque si elige el nivel 3 cuando su alumnado ni siquiera ha alcanzado el nivel 1, será complicado alcanzar el nivel 3; y al contrario, si el objetivo previsto es el nivel 2 pero el nivel real del alumnado es el 3, no se producirá aprendizaje.

Expliquémoslo con un ejemplo: una profesora quiere hacer su lección inclusiva a través de la variable “fomento de la implicación emocional del alumnado”:

Variable	Nivel de progresión 1	Nivel de progresión 2	Nivel de progresión 3
Fomento de la implicación emocional del alumnado	La unidad didáctica incluye información teórica sobre las emociones o puede provocar emociones, pero no hay reflexión sobre ellas	La unidad didáctica promueve el reconocimiento de las propias emociones y cómo aceptarlas y manejarlas	La unidad didáctica promueve el reconocimiento de las propias emociones y las de los demás

Pero el/la docente no sabe si sus estudiantes ya reconocen y aceptan sus propias emociones. De lo contrario, el nivel de progresión elegido debe ser 1 o 2, pero si ya reconocen y aceptan sus propias emociones, deberá aspirar al nivel 3. Para saber si sus estudiantes reconocen o no sus propias emociones, tendrá que realizar una actividad previa (o varias), y el resultado de esa actividad le dirá qué nivel elegir.

Un ejemplo de actividad previa relacionada con esto podría ser un breve juego de roles relacionado con situaciones cercanas y no tan cercanas (un adolescente al que le acaban de romper el corazón, un adolescente sirio que acaba de llegar al país con su familia, una mujer que acaba de perder su trabajo...) para ver cómo reaccionan las y los alumnos.

También puede ocurrir que, aunque nuestro objetivo sea llegar al nivel 2, el nivel real alcanzado por el alumnado sea el 3. Por este motivo, a la hora de evaluar la inclusión de la unidad didáctica, es importante indicar cuál ha sido el nivel final de progresión alcanzado.

Para asegurarnos de que nuestra evaluación sea sólida, es necesario recopilar evidencias. Por tanto, es necesario explicar qué actividades se han realizado en relación con la variable, qué evidencias se han recogido y cómo se han recogido.

No es fácil recopilar evidencias relacionadas, por ejemplo, con el reconocimiento de las propias emociones. Esto no es algo que se pueda hacer con un examen, sino que necesitamos otro tipo de instrumentos. En la siguiente tabla recogemos algunos de ellos clasificados según la técnica utilizada:

Técnicas	Instrumentos
De interrogación	Encuesta, pruebas escritas y orales, entrevistas, grupos focales
De observación	Lista de cotejo, escala de calificación (rúbrica), registro anecdótico
De producción	Autoinforme, portfolio de trabajos realizados, evaluación entre pares, diario de clase

La elección de un instrumento u otro dependerá de varios factores como la naturaleza de la actividad, el tiempo disponible o el tipo de información a obtener.

Con la información obtenida, podremos evaluar si hemos alcanzado el nivel que pretendíamos alcanzar en la rúbrica y si, por tanto, nuestra unidad didáctica es inclusiva o no.

Volviendo al ejemplo de la actividad anterior (juego de roles de emociones), para saber si el alumnado reconoce emociones propias y/o ajenas, lo más importante es el análisis de sus discursos, por eso podemos utilizar técnicas de interrogación (preguntar a las y los alumnos después de cada dramatización cómo creen que se sienten sus personajes) y técnicas de observación (escribir en un registro anecdótico su lenguaje corporal y su actitud cuando se les pregunta por las emociones). Incluso podemos grabar las escenas y visualizarlas después para tener en cuenta las reacciones de cada alumna/o.

Un recordatorio final, ya que estas unidades didácticas están destinadas a ser replicadas por otros/as docentes o inspirarles, es esencial explicar cada actividad en detalle.

Herramienta de evaluación

Por todas estas razones, en el sitio web de DigiEdu4All www.digiedu4all.eu encontrará una sección para compartir su experiencia evaluando la inclusión de sus unidades didácticas mixtas.

Después de registrarse en el sitio web, puede cargar su evaluación en la sección Evaluaciones > Mis evaluaciones. Haga clic en 'Nuevo' y rellene los apartados del formulario.

Primero, incluya el título de la unidad didáctica, el nombre del autor(es), el período de tiempo en el que implementó la unidad didáctica, el número de alumnas/os y mencione, si corresponde, a otras personas involucradas.

A continuación, seleccione el nivel esperado de la(s) variable(s) elegida(s) para la unidad didáctica usando los menús desplegables junto a cada variable y luego seleccione el nivel real que logró de dicha(s) variable(s) usando los menús desplegables junto a cada variable.

En la "Justificación", describa cómo logró esas mejoras. La descripción puede ser breve, pero debe ser muy específica, para demostrar por qué cree que ha alcanzado el nivel que ha declarado.

Por último, puede subir cualquier documento y enlace que considere necesario para complementar la justificación de su evaluación (pruebas escritas, checklists, portfolios, vídeos...). El objetivo es que las personas administradoras de 'DigiEdu4All' puedan comprobar la calidad de la evaluación. Por este motivo, los documentos y enlaces no serán públicos, sólo el autor y los administradores de 'DigiEdu4All' tendrán acceso a ellos.

3.3 El Rol de la Participación Familiar en pro de la Inclusión

Como se informa a menudo a lo largo de todo este manual, los tres pilares principales del **DigiEdu4All** son la **digitalización**, la **educación** y la **inclusión**.

Hablar de Ciudadanía Digital (Global) implica la participación de varias partes interesadas²⁰. Para trabajar estos tres pilares es fundamental la implicación de las familias en el itinerario educativo del alumnado. Según la ya mencionada publicación del Consejo de Europa, el papel de las familias es fundamental para:

- involucrarse en el debate sobre Internet y la ciudadanía

²⁰ [Manual de Educación para la Ciudadanía Digital](#), p.16

- ayudar a las niñas y niños a equilibrar las implicaciones sociales e interpersonales del uso de la tecnología online
- comunicarse regularmente con sus hijos y las escuelas para ayudar a desarrollar las habilidades de una ciudadanía digital involucrada e informada

*“La participación de los padres y madres en las escuelas se define como el trabajo conjunto de estos y el personal escolar para **apoyar** y **mejorar** el aprendizaje, el desarrollo y la salud de niñas/os y adolescentes.”²¹*

La participación de las familias en el proceso educativo de sus niños/as y adolescentes es una de las claves para promover el bienestar del alumnado, su desarrollo y sus buenos resultados académicos. Pero, para crear una **buena relación** entre las tres partes (niños/as, familias y profesorado), son necesarias bases sólidas y, a veces, esto puede ser difícil de lograr. Las escuelas tienen reglas y horarios estrictos que respetar, mientras que las familias pueden no tener los medios, el tiempo o las oportunidades para satisfacer las necesidades educativas de sus hijas/os.

Lo importante es lograr una **responsabilidad compartida**. Las escuelas deben comprometerse a involucrar a las familias de manera significativa y a identificarlas como las **principales socias** en el progreso escolar de sus hijos/as y no solo como colaboradoras.²² Las familias deben comprometerse a apoyar todo el proceso de desarrollo y aprendizaje de sus hijos/as. Además, la investigación ha demostrado que cuando madres y padres están muy interesados en la educación de sus hijos, estos se desempeñan mejor y su bienestar mejora, pero también mejora su capacidad de aprender en múltiples entornos. Esto significa que una **estrategia positiva de familias y docentes** es fundamental para mejorar el rendimiento académico del estudiantado. Otras ventajas de la participación de las familias son, a corto plazo, un mejor comportamiento y, a largo plazo, una mejora de las habilidades sociales.

Después de sentar las bases de la involucración de las familias y de la responsabilidad compartida de la educación del alumnado, **DigiEdu4All** también quiere implementar la idea de **inclusión**. De hecho, la falta de participación de las familias puede causar y aumentar la desigualdad. La participación de las familias beneficia a cada estudiante, especialmente a aquellos pertenecientes a minorías y a las/los inmigrantes. Las clases son cada vez más interculturales y

²¹ https://www.cdc.gov/healthyyouth/protective/parent_engagement.htm

²² <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1075838.pdf>

también la literatura sobre la participación de las familias se está inclinando hacia el estudio de este campo específico.

Por supuesto, la raza, la cultura y la situación socioeconómica influyen en la participación de las familias. Sin embargo, hay algunos factores prácticos que se pueden superar. Por ejemplo, el **idioma extranjero** es la barrera más común porque *"en ausencia de intérpretes u otros enlaces en la escuela, los padres se sienten impotentes y es menos probable que participen en las actividades escolares."*²³ Otro factor es el desconocimiento del sistema educativo del país anfitrión. Las y los docentes a menudo pueden malinterpretar los comportamientos de las familias inmigrantes y verlos como una falta de valores educativos en la familia.

Especialmente durante la pandemia, las familias tuvieron un papel importante en la educación digital de sus hijos e hijas porque el elemento tecnológico entró predominantemente en la rutina escolar. La educación a distancia y las clases online comenzaron a mostrar dificultades que antes no se habían visto, como la falta de dispositivos y la inaccesibilidad a la tecnología, la brecha digital entre jóvenes y madres/padres o incluso el tema de la seguridad digital. Respecto a este último aspecto, se ha investigado mucho en el entorno de la seguridad digital y esto seguramente permitirá que Internet sea en el futuro un lugar más seguro, donde niños, familias y docentes puedan compartir experiencias.

Familias y profesores tienen un objetivo común: el bienestar y el éxito de sus hijas/os y estudiantes. Trabajar en equipo y establecer objetivos comunes es la clave para una educación inclusiva.

3.4 Consejos para la Participación de las Familias

Involucrar a las familias en la vida escolar es un gran desafío y, a veces, puede ser frustrante para el profesorado. Las y los docentes del Proyecto DigiEdu4All reflexionaron sobre cómo pueden mejorar el enfoque en la relación con las familias, sobre lo que están haciendo y cómo se puede mejorar.

Estos consejos resumen la reflexión planteada. Así, como maestro:

²³

<https://www.proquest.com/openview/e5eb7d9a15b297a6465552c1720a340d/1?pq-origsite=gscholar&cbl=33246>

1. **Cree un espacio inclusivo cuando se reúna con las familias en la escuela.** Ayúdeles a convencerles de que van a ser escuchados y que usted es una persona como ellos.
2. Trate de **eliminar las barreras** basadas en el sentido de posición de poder de ambos lados, familias y escuelas, para promover la igualdad en las relaciones.
3. **Construya puentes** con representantes de las familias que puedan ayudarle a crear relaciones buenas y competentes con todas las familias.
4. Promueva cualquier tipo de **apoyo** dedicado a las familias: apoyo lingüístico y de mediación, apoyo psicológico en caso de necesidad, etc.
5. **Cree encuentros abiertos** para compartir el trabajo realizado con el alumnado como un momento para compartir el sentido de comunidad educativa.
6. **Promover la corresponsabilidad.** Involucre a madres y padres en la definición del documento formal en el que se basa la alianza entre la escuela y las familias; pregúnteles sobre sus expectativas y su disponibilidad para apoyar el papel de la escuela.
7. **Promover sistemas y medios de información claros y fáciles** para las familias, sin utilizar lenguaje formal o textos largos que puedan ser una barrera para que llegue la información.
8. **Explique el proceso de evaluación** sin dar el sentido de “juzga”. Póngase en contacto con las familias para compartir información positiva sobre el alumnado y no solo la negativa.



DigiEdu4all

DIGITAL EDUCATION FOR ALL

www.digiedu4all.eu

“DigiEdu4All. Fortaleciendo la preparación digital dando voz a TODO el alumnado” (2020-1-AT01-KA226-SCH-092650) ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea.

Este documento refleja las opiniones del autor; la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en este documento.



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union