Tecnologías integradoras: Redes adaptativas para el aprendizaje

¡Bienvenidos/as a este nuevo trayecto de aprendizaje!

Hoy iniciamos juntos el recorrido por el núcleo **"Tecnologías integradoras: Redes adaptativas para el aprendizaje"**, un espacio pensado para descubrir, experimentar y reflexionar sobre cómo las **tecnologías emergentes y asistivas** pueden convertirse en aliadas para construir **aulas más accesibles, diversas e inclusivas**.

En este trayecto:

- Vas a **explorar nuevas herramientas digitales** que enriquecen la práctica docente.
- Vas a **producir recursos accesibles** pensados para todos tus estudiantes.
- Y sobre todo, vas a **transformar tu mirada** hacia la educación inclusiva desde la tecnología.

Te invitamos a recorrer los materiales, elegir tu propio ritmo de avance y animarte a experimentar.
Las actividades están diseñadas para que puedas **ajustarlas a tu nivel de competencia digital**, con propuestas variadas que combinan exploración, creación y reflexión crítica.



N**o se trata solo de aprender a usar nuevas aplicaciones**, sino de **pensar pedagógicamente** cómo hacer de cada recurso una oportunidad real para incluir, motivar y hacer crecer a todos los y las estudiantes.

Si en algún momento necesitás ayuda, inspiración o simplemente compartir tus ideas, recordá que está el foro de avisos y mensajero para comunicarnos.

Te deseamos un recorrido enriquecedor, creativo y profundamente inclusivo.
¡Bienvenido/a a este nuevo desafío!

Consignas de trabajo

Actividad general con un mismo nivel de complejidad (obligatoria): Tecnologías Emergentes
Esta actividad puede ser individual o en parejas.

- Buscá, descargá e instalá una aplicación vinculada a una de las siguientes tecnologías: de inteligencia artificial, realidad aumentada, realidad mixta o realidad

virtual. La elección debe responder a un interés profesional o a una posible utilidad educativa en tu contexto.

- Probá el funcionamiento de la aplicación. Evaluá sus características, su accesibilidad, su adecuación a diferentes niveles educativos y su potencial inclusivo.
- Elaborá una ficha técnica (modelo de ejemplo) por aplicación, que contenga los siguientes ítems: nombre de aplicación, tipo de tecnología, (IA, RA, RM, RV), descripción funcional (¿para qué sirve?, ¿cómo se usa?) Destinatario (nivel educativo o tipo de usuario), Sistema operativo (Android, iOS, Windows, etc.), Licencia (gratuita, paga, freemium), Requisitos técnicos, Aplicaciones educativas posibles, Enlace de descarga o sitio web, Observaciones sobre accesibilidad y calidad

Una vez que instalan y prueban la aplicación elegida se deberá postearlo en tablero creativo disponible en el aula para tal fin.

Actividad optativa:

Subir fotos o videos (enlaces) donde muestren el funcionamiento de las aplicaciones.

Actividades con niveles de complejidad de acuerdo a la competencia digital docente:

Opción 1

- **Objetivo**: Introducción a las tecnologías asistivas.
- Explorar y descargar al menos **1 aplicación** de tecnologías asistivas para personas ciegas y otra para alguna otra diversidad funcional.

Opción 2

- **Objetivo**: Ampliar la comprensión y uso de diferentes tecnologías asistivas.
- Explorar y descargar **3 aplicaciones** de tecnologías asistivas: una para personas sordas, y las otras dos para personas con otras diversidades funcionales. Esta actividad debe incluir la comparación de las aplicaciones entre sí, destacando sus características, ventajas y limitaciones en contextos educativos o cotidianos, puede usar una tabla o ficha diseñada por ud.

Opción 3

- **Objetivo**: Dominar la selección y uso de aplicaciones diversificadas en función de las necesidades de los estudiantes.
- Explorar y descargar al menos **4 aplicaciones** de tecnologías asistivas: una para personas con baja visión o ceguera, otra para personas con discapacidad motriz, una para personas con discapacidad intelectual y una de su elección. Las aplicaciones deben ser útiles en diferentes niveles educativos y/o en ámbitos de la vida diaria de la persona (por ejemplo, para nivel primario, secundario, o para uso cotidiano).

Para todas las opciones:

1. Estas aplicaciones deben estar planteadas en función de las necesidades que tienen sus estudiantes
2. Probar su uso, y compartir en el tablero creativo destinado para tal fin.
3. Deberá tener en cuenta los parámetros de calidad y accesibilidad desarrollados en este núcleo temático.

4. Elige una de las aplicaciones descargadas y describe sus principales características. ¿Quién es el destinatario? ¿Aborda algún tipo de discapacidad? ¿Cómo funciona la aplicación?
   a. Reflexiona sobre cómo esta tecnología podría ser útil en tu aula. Te dejo algunos aspectos a modo de sugerencia que podrías tener en cuenta:
      ¿Qué ventajas ofrece esta herramienta para el aprendizaje? ¿Cuáles podrían ser las limitaciones o desafíos de usar esta tecnología en el aula? ¿En qué tipo de situaciones o para qué grupo de estudiantes sería más útil? ¿Cómo esta tecnología podría mejorar tu práctica profesional?
      Considera aspectos como: la personalización del aprendizaje para estudiantes con diferentes necesidades Cómo esta tecnología podría facilitar la participación activa de todos los estudiantes en el aula. El papel del docente en la integración de estas herramientas dentro del aula.
   b. Escribe un breve informe (aproximadamente 500 palabras) en el que desarrolles tus reflexiones y análisis sobre las aplicaciones exploradas.
      Como orientación, en tu reflexión personal podés considerar el impacto que estas herramientas pueden tener en tu práctica docente, las oportunidades que ofrecen para promover una educación inclusiva y los posibles ajustes o estrategias que podrías implementar para potenciar su uso en el aula.

Bibliografía Obligatoria

Cabero Almenara, J., Valencia-Ortiz, R. y Llorente-Cejudo, C. (2022). Ecosistema de tecnologías emergentes: realidad aumentada, virtual y mixta. Tecnología, Ciencia y Educación, 23, 7-22. https://doi.org/10.51302/tce.2022.1148

Educ.ar (2024) *Como incorporar IA generativa al aula. Una orientación en ChatGPT para docentes.* https://www.educ.ar/recursos/adjuntos/descarga/50338/como-incorporar-ia-generativa-al-aula?disposition=inline

Liz Gutiérrez, A. M. (2020). ¿Un mundo nuevo? Realidad virtual, realidad aumentada, inteligencia artificial, humanidad mejorada, Internet de las cosas. *Arbor*, *196*(797), a572. https://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/2386

Servicio de Tecnologías de la Educación. Junta de Extremadura, (2008) DUAliza tus recursos educativos digitales abiertos https://dualiza.educarex.es/

TEDx Talks. (2021, 22 de octubre). *Tecnologías asistivas abiertas e inclusión | Diego Beltramone | TEDxUniversidadNacionaldeCórdoba* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=c0J5kpNw0dc

Sugerencias para seguir profundizando

Molero Suárez, L. G., & Cruz Romero, L. D. (2021). Tecnología asistiva como plataforma para la educación inclusiva. En L. G. Molero Suárez & Y. Chirinos Araque (Coords.), *Gamificación y discapacidad: Una alternativa socialmente responsable* (Vol. III, pp. 15–30). Fundación Universitaria Compensar https://alinin.org/gamificacion-vol-iii/

Canva (Educación): https://www.canva.com/education/ Video “Canva para docentes | Cómo usar Magic Write y herramientas educativas” https://www.youtube.com/watch?v=baHgnDdrN7Q&ab_channel=MediaMagnetGuideEspa%C3%B1ol

Tecnologías integradoras: Redes adaptativas para el aprendizaje

Duración: 2 min
Educ.ar Recursos Inteligencia Artificial https://www.educ.ar/IA
MagicSchool AI: https://www.magicschool.ai/
Video **"Cómo utilizar MagicSchool.ai | Herramienta de IA para docentes"**https://www.youtube.com/watch?v=gvf34OICdrQ

Duración: 10:57 min
Quizlet: https://quizlet.com/
Video
"Crea y comparte tarjetas de estudio"
https://www.youtube.com/watch?v=tIFoh1yO9UM&ab_channel=EntornoSimple
Duración: 5:43 min
W3C – World Wide Web Consortium. (s.f.). *Principios de accesibilidad*. In Iniciativa de Accesibilidad Web (WAI). https://www.w3.org/WAI/fundamentals/accessibility-principles/es