

Innovación Pedagógica Digital: Metodologías Inclusivas para Secundaria

Tecnología e Informática | para estudiantes de secundaria (12-15 años) | 16 semanas

Descripción del Curso

Este curso está diseñado para capacitar a docentes en la creación e implementación de metodologías pedagógicas digitales que garanticen una participación plena, equitativa y accesible de estudiantes de secundaria entre 12 y 15 años en entornos digitales. Se enfoca en transformar las prácticas educativas tradicionales a través de la integración de los modelos ADDIE y el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), con especial atención en reducir la brecha digital y fomentar la equidad institucional.

Dirigido a docentes de tecnología e informática y otras áreas afines, este curso ofrece un enfoque metodológico práctico y reflexivo que combina teoría y aplicación para diseñar, desarrollar y evaluar experiencias de aprendizaje digitales inclusivas. Los participantes aprenderán a diseñar contenidos y actividades que atiendan la diversidad del alumnado, promoviendo la accesibilidad y la participación activa de todos los estudiantes.

Al finalizar, los docentes estarán capacitados para aplicar estrategias innovadoras y herramientas digitales que favorezcan la inclusión educativa, mejorar la interacción docente-estudiante en entornos virtuales y optimizar el aprendizaje mediante recursos tecnológicos adaptados a diferentes necesidades y estilos de aprendizaje.

Objetivos Generales

- Analizar los fundamentos del modelo ADDIE y el Diseño Universal para el Aprendizaje para aplicarlos en entornos digitales educativos.
- Diseñar y desarrollar materiales y actividades pedagógicas digitales accesibles e inclusivas para estudiantes de 12 a 15 años.
- Implementar estrategias que promuevan la participación equitativa y el aprendizaje efectivo en aulas digitales.
- Evaluar la eficacia de las metodologías digitales aplicadas y proponer mejoras orientadas a la inclusión y accesibilidad.
- Reflexionar críticamente sobre la brecha digital y su impacto en la equidad educativa para integrar soluciones pedagógicas innovadoras.

Competencias

- Diseñar ambientes de aprendizaje digital inclusivos aplicando el modelo ADDIE y los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

- Utilizar herramientas tecnológicas para crear recursos educativos accesibles y adaptados a la diversidad de estudiantes de secundaria.
- Evaluar y mejorar la participación y el rendimiento estudiantil en entornos digitales mediante estrategias pedagógicas equitativas.
- Identificar y superar barreras tecnológicas y pedagógicas que afectan la equidad y la accesibilidad en el aula digital.
- Integrar prácticas pedagógicas innovadoras que promuevan la inclusión y la reducción de la brecha digital en contextos educativos.

Requerimientos

- Conocimientos básicos en uso de tecnologías digitales y plataformas educativas.
- Acceso a computador, internet y software o aplicaciones de diseño instruccional y creación de recursos digitales.
- Experiencia previa en docencia o interés en metodologías pedagógicas para secundaria.
- Disposición para el trabajo colaborativo y reflexión crítica sobre prácticas docentes.

Unidades del Curso

Unidad 1: Introducción a la educación digital inclusiva

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de definir los conceptos básicos de educación digital, inclusión, equidad y accesibilidad en el contexto escolar.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar ejemplos de prácticas inclusivas y accesibles en entornos educativos digitales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar la importancia de la equidad y la accesibilidad para garantizar la participación de todos los estudiantes en aulas digitales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de comparar diferentes enfoques pedagógicos que promueven la inclusión digital en la educación secundaria.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de reflexionar sobre el impacto de la brecha digital en la equidad educativa y proponer acciones básicas para minimizarla.

Contenidos Temáticos

1. Conceptos básicos de educación digital, inclusión, equidad y accesibilidad

- **1.1 Educación digital:** Definición y características principales. Importancia en el contexto escolar actual.
- **1.2 Inclusión educativa:** Qué significa inclusión en el aula y en entornos digitales. La diversidad como valor.

- **1.3 Equidad en educación:** Diferencia entre igualdad y equidad. Por qué la equidad es necesaria para la justicia educativa.
- **1.4 Accesibilidad digital:** Concepto y ejemplos. Herramientas y recursos que facilitan el acceso a todos los estudiantes.

2. Prácticas inclusivas y accesibles en entornos educativos digitales

- **2.1 Ejemplos de prácticas inclusivas:** Uso de recursos multimedia adaptados, plataformas con opciones de personalización, actividades colaborativas.
- **2.2 Uso de tecnologías accesibles:** Lectores de pantalla, subtítulos, interfaces amigables para diversidad funcional.
- **2.3 Adaptación de contenidos digitales:** Ajustes para diferentes estilos y ritmos de aprendizaje.

3. Importancia de la equidad y accesibilidad para la participación en aulas digitales

- **3.1 Barreras para la participación:** Identificación de obstáculos tecnológicos, sociales y pedagógicos.
- **3.2 Cómo la equidad y accesibilidad promueven la participación:** Ejemplos y beneficios para el aprendizaje.
- **3.3 Rol del docente y la comunidad educativa:** Estrategias para fomentar un entorno digital inclusivo.

4. Enfoques pedagógicos que promueven la inclusión digital en educación secundaria

- **4.1 Aprendizaje colaborativo:** Definición y aplicación en entornos digitales inclusivos.
- **4.2 Diseño universal para el aprendizaje (DUA):** Principios y ejemplos prácticos en la escuela.
- **4.3 Metodologías activas y personalizadas:** Cómo adaptarlas para favorecer la inclusión digital.

5. La brecha digital y su impacto en la equidad educativa

- **5.1 Qué es la brecha digital:** Causas y manifestaciones en el contexto escolar.
- **5.2 Consecuencias de la brecha digital:** Impacto en el aprendizaje y la participación estudiantil.
- **5.3 Propuestas y acciones para minimizar la brecha:** Uso responsable de recursos, apoyo comunitario y estrategias escolares.

Actividades

Actividad 1: Mapa conceptual colaborativo sobre conceptos clave

Objetivo: Definir los conceptos básicos de educación digital, inclusión, equidad y accesibilidad.

Descripción:

- El docente introduce los conceptos principales con una breve explicación.
- Los estudiantes, en grupos de 3-4, crean un mapa conceptual digital usando una herramienta como Coggle o MindMeister, relacionando los conceptos clave.
- Cada grupo presenta su mapa al resto de la clase y se realiza una retroalimentación conjunta.

Organización: Grupos pequeños

Producto esperado: Mapa conceptual digital compartido y presentación oral breve.

Duración estimada: 60 minutos

Actividad 2: Análisis de casos prácticos de inclusión digital

Objetivo: Identificar ejemplos de prácticas inclusivas y accesibles en entornos educativos digitales.

Descripción:

- El docente presenta varios casos o videos cortos que muestran diferentes prácticas inclusivas en aulas digitales.
- Los estudiantes, en parejas, analizan cada caso y responden a preguntas guía sobre accesibilidad y equidad.
- Se realiza una puesta en común donde se discuten las mejores prácticas y posibles mejoras.

Organización: Parejas

Producto esperado: Respuestas escritas breves y participación en discusión grupal.

Duración estimada: 45 minutos

Actividad 3: Debate sobre la equidad y accesibilidad en la educación digital

Objetivo: Explicar la importancia de la equidad y accesibilidad para garantizar la participación de todos en aulas digitales.

Descripción:

- Se divide la clase en dos grupos: uno argumenta a favor de la importancia de la equidad y la accesibilidad, otro presenta posibles desafíos o limitaciones.
- Cada grupo prepara sus argumentos con apoyo del docente y luego se realiza el debate moderado.
- Finaliza con una reflexión conjunta sobre los puntos más relevantes.

Organización: Grupos grandes (dos equipos)

Producto esperado: Argumentos orales y resumen escrito de conclusiones.

Duración estimada: 60 minutos

Actividad 4: Propuesta para reducir la brecha digital en la escuela

Objetivo: Reflexionar sobre el impacto de la brecha digital y proponer acciones básicas para minimizarla.

Descripción:

- Individualmente, cada estudiante escribe una propuesta concreta para mejorar la equidad digital en su escuela.
- Luego, en grupos de 4, comparten sus ideas y elaboran una propuesta común combinando las mejores acciones.
- Se realiza una presentación breve de cada grupo para compartir las propuestas con toda la clase.

Organización: Individual y grupos pequeños

Producto esperado: Propuesta escrita individual y propuesta grupal presentada oralmente.

Duración estimada: 75 minutos

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre educación digital, inclusión, equidad y accesibilidad.

Cómo se evalúa: Cuestionario breve con preguntas abiertas y de opción múltiple al inicio de la unidad.

Instrumento sugerido: Test escrito o encuesta digital rápida (Google Forms, Kahoot).

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Comprensión y aplicación de conceptos durante las actividades prácticas.

Cómo se evalúa: Revisión de mapas conceptuales, análisis de casos, participación en debates y propuestas escritas.

Instrumento sugerido: Rúbricas de observación para mapas conceptuales y debates, listas de cotejo para propuestas escritas.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Dominio integral de los conceptos y capacidad para reflexionar y proponer acciones relacionadas con la inclusión digital.

Cómo se evalúa: Examen escrito con preguntas de definición, análisis y reflexión; presentación grupal final.

Instrumento sugerido: Prueba escrita y rúbrica de evaluación para presentación oral.

Unidad 2: Modelo ADDIE para el diseño instruccional

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar las fases del modelo ADDIE y describir sus características principales en el contexto del diseño instruccional digital.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar el modelo ADDIE para planificar un recurso educativo digital que incluya principios de accesibilidad e inclusión.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de elaborar un esquema de diseño instruccional basado en ADDIE que responda a las necesidades educativas de estudiantes de 12 a 15 años.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar críticamente un recurso digital educativo utilizando los criterios del modelo ADDIE para proponer mejoras orientadas a la inclusión.

Unidad 3: Principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de describir los tres principios fundamentales del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) utilizando ejemplos claros y precisos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar diferentes escenarios educativos para identificar barreras de accesibilidad y proponer adaptaciones basadas en el DUA.

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar estrategias del DUA para diseñar actividades digitales inclusivas que promuevan la participación de todos los estudiantes.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar materiales pedagógicos digitales existentes y sugerir mejoras para aumentar su accesibilidad y equidad conforme a los principios del DUA.

Contenidos Temáticos

1. Introducción al Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)

- Definición y propósito del DUA: Explicación sencilla sobre cómo el DUA busca crear entornos educativos accesibles para todos los estudiantes, considerando sus diversas capacidades y estilos de aprendizaje.
- Importancia de la inclusión en la educación digital: Reflexión sobre la necesidad de diseñar actividades y materiales que permitan la participación plena de todos los estudiantes.
- Contextualización en la educación secundaria y tecnología: Relación entre DUA y el uso de recursos digitales en el aula de secundaria.

2. Los tres principios fundamentales del DUA

- Principio 1: Proporcionar múltiples medios de representación
 - Explicación del principio: Cómo presentar la información de diversas maneras para facilitar la comprensión.
 - Ejemplos prácticos: Uso de textos, imágenes, audio y video para explicar un mismo concepto.
- Principio 2: Proporcionar múltiples medios de acción y expresión
 - Explicación del principio: Permitir que los estudiantes demuestren lo que saben de diferentes formas.
 - Ejemplos prácticos: Presentaciones orales, escritos, proyectos multimedia, mapas conceptuales.
- Principio 3: Proporcionar múltiples medios de compromiso
 - Explicación del principio: Estrategias para motivar y mantener la atención y el interés de todos los estudiantes.
 - Ejemplos prácticos: Juegos, desafíos, actividades colaborativas, opciones de elección.

3. Identificación de barreras de accesibilidad en escenarios educativos

- Tipos de barreras comunes: físicas, cognitivas, sensoriales, emocionales y tecnológicas.
- Análisis de casos prácticos: Presentación de escenarios con barreras de acceso y discusión sobre su impacto en el aprendizaje.
- Aplicación de los principios del DUA para superar barreras: Propuestas de adaptaciones y ajustes razonables.

4. Diseño de actividades digitales inclusivas basadas en el DUA

- Elementos para un diseño inclusivo: accesibilidad, flexibilidad, opciones variadas.
- Uso de herramientas digitales para implementar el DUA: plataformas educativas, software de creación multimedia, recursos interactivos.

- Ejemplos de actividades digitales que incorporan los tres principios del DUA.

5. Evaluación y mejora de materiales pedagógicos digitales según el DUA

- Criterios para evaluar accesibilidad y equidad en materiales digitales.
- Identificación de fortalezas y áreas de mejora en recursos existentes.
- Propuestas concretas de ajustes para optimizar la inclusión y participación.

Actividades

1. Mapa conceptual colaborativo sobre los principios del DUA

Objetivo: Describir los tres principios fundamentales del DUA utilizando ejemplos claros y precisos.

Descripción:

- Dividir a los estudiantes en grupos de 3 o 4.
- Cada grupo crea un mapa conceptual digital (usando herramientas como CmapTools, MindMeister o Google Jamboard) sobre uno de los tres principios del DUA, incluyendo definiciones y ejemplos.
- Presentan su mapa al resto de la clase para que todos aprendan sobre cada principio.

Organización: Grupos

Producto esperado: Mapa conceptual digital completo y presentación grupal.

Duración estimada: 90 minutos

2. Análisis de escenarios: Identificación de barreras y propuestas de adaptación

Objetivo: Analizar escenarios educativos para identificar barreras de accesibilidad y proponer adaptaciones basadas en el DUA.

Descripción:

- Se presentan diferentes casos o videos cortos que muestran situaciones en aulas con dificultades para algunos estudiantes.
- Individualmente, los estudiantes identifican barreras específicas y anotan posibles soluciones aplicando los principios del DUA.
- En parejas discuten sus respuestas y enriquecen sus propuestas.
- Se realiza una puesta en común en el grupo clase.

Organización: Individual y parejas

Producto esperado: Lista de barreras identificadas y propuestas de adaptación fundamentadas.

Duración estimada: 60 minutos

3. Diseño de actividad digital inclusiva

Objetivo: Aplicar estrategias del DUA para diseñar actividades digitales inclusivas que promuevan la participación de todos los estudiantes.

Descripción:

- En grupos pequeños, los estudiantes eligen un contenido curricular de tecnología o informática.
- Diseñan una actividad digital (puede ser un quiz interactivo, una presentación multimedia, un juego educativo o un foro) que cumpla con los tres principios del DUA.
- Preparan una breve explicación sobre cómo su actividad garantiza accesibilidad e inclusión.
- Comparten la actividad con el resto del grupo para recibir retroalimentación.

Organización: Grupos pequeños

Producto esperado: Propuesta de actividad digital inclusiva y presentación explicativa.

Duración estimada: 120 minutos

4. Evaluación crítica de materiales digitales

Objetivo: Evaluar materiales pedagógicos digitales existentes y sugerir mejoras para aumentar su accesibilidad y equidad conforme a los principios del DUA.

Descripción:

- Se proporcionan a los estudiantes diferentes recursos digitales (videos, páginas web, presentaciones) relacionados con tecnología e informática.
- Individualmente o en parejas, analizan cada recurso con una lista de criterios basada en los principios del DUA.
- Elaboran un informe breve que incluye fortalezas y recomendaciones para mejorar el material.
- Se comparten los informes y discuten las propuestas en clase.

Organización: Individual o parejas

Producto esperado: Informe de evaluación crítica y propuestas de mejora.

Duración estimada: 90 minutos

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre accesibilidad, inclusión y nociones básicas del DUA.

Cómo se evalúa: Cuestionario corto inicial con preguntas abiertas y de opción múltiple para conocer la comprensión inicial.

Instrumento sugerido: Cuestionario digital (Google Forms o similar) con preguntas como "¿Qué significa que un material educativo sea accesible?" o "Menciona formas en que un estudiante puede mostrar lo que sabe".

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Progreso en la comprensión y aplicación de los principios del DUA durante las actividades.

Cómo se evalúa: Observación directa, retroalimentación durante actividades grupales, revisión de mapas conceptuales, análisis de escenarios y diseños de actividades.

Instrumento sugerido: Rúbricas para evaluar mapas conceptuales y diseños, listas de cotejo para participación y aplicación práctica.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Capacidad para describir los principios del DUA, identificar barreras, diseñar actividades inclusivas y evaluar materiales existentes.

Cómo se evalúa: Proyecto final que incluya:

- Descripción escrita o presentación de los tres principios con ejemplos.
- Análisis de un escenario educativo con propuesta de adaptación.
- Diseño de una actividad digital inclusiva.
- Evaluación crítica con recomendaciones de un material digital.

Instrumento sugerido: Rúbrica integral que valore claridad conceptual, aplicabilidad, creatividad, y fundamentación en el DUA.

Unidad 4: Diagnóstico y análisis de la brecha digital en secundaria

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar las principales barreras tecnológicas y pedagógicas que contribuyen a la brecha digital en contextos escolares de secundaria mediante la revisión de casos y datos relevantes.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar el impacto de la brecha digital en la equidad educativa utilizando ejemplos concretos del entorno escolar para fundamentar su análisis.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de comparar diferentes estrategias y recursos digitales inclusivos que pueden reducir la brecha digital en aulas de secundaria, evaluando su aplicabilidad.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de elaborar un diagnóstico básico de la brecha digital en su entorno educativo mediante la recopilación y organización de información relevante.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de proponer recomendaciones fundamentadas para superar las barreras digitales identificadas, alineadas con principios de diseño universal para el aprendizaje.

Unidad 5: Herramientas tecnológicas para la creación de recursos digitales accesibles

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y describir las funciones principales de diferentes software y plataformas para la creación de recursos digitales accesibles, utilizando criterios de inclusión y usabilidad.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar materiales educativos digitales accesibles, aplicando principios del Diseño Universal para el Aprendizaje mediante el uso práctico de herramientas tecnológicas

seleccionadas.

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar la accesibilidad de recursos digitales creados, empleando listas de verificación y estándares de inclusión para asegurar su adecuación en entornos educativos digitales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de modificar y mejorar recursos digitales existentes para aumentar su accesibilidad, utilizando funcionalidades específicas de software y plataformas tecnológicas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de presentar y justificar la selección de herramientas tecnológicas para la creación de materiales inclusivos, argumentando su impacto en la participación equitativa de estudiantes de 12 a 15 años.

Unidad 6: Diseño y desarrollo de actividades digitales inclusivas

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar diferentes estilos y necesidades de aprendizaje para diseñar actividades digitales que respondan a la diversidad del alumnado.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) en la elaboración de actividades digitales inclusivas, asegurando accesibilidad y participación equitativa.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de crear actividades digitales utilizando herramientas tecnológicas que faciliten la personalización y adaptación según las necesidades específicas de los estudiantes.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar la efectividad de actividades digitales inclusivas mediante criterios de accesibilidad y participación, proponiendo mejoras basadas en evidencia.

Unidad 7: Estrategias para fomentar la participación equitativa en entornos digitales

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar diversas estrategias pedagógicas que promuevan la participación equitativa en entornos digitales, analizando su aplicabilidad en contextos educativos para estudiantes de secundaria.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar actividades digitales inclusivas que fomenten la interacción y el compromiso de todos los estudiantes, utilizando principios del Diseño Universal para el Aprendizaje.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de implementar metodologías que integren herramientas digitales accesibles, evaluando su impacto en la participación activa y equitativa en el aula virtual.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar críticamente la eficacia de estrategias para la participación equitativa en entornos digitales, proponiendo mejoras basadas en evidencia y considerando la diversidad de los estudiantes.

Unidad 8: Evaluación formativa y sumativa en entornos digitales inclusivos

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y diferenciar entre métodos de evaluación formativa y sumativa en contextos digitales inclusivos mediante el análisis de casos prácticos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar instrumentos de evaluación digital que reconozcan la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje, aplicando principios del Diseño Universal para el Aprendizaje.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de implementar estrategias de retroalimentación continua en plataformas digitales para promover la mejora del aprendizaje de manera inclusiva y accesible.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar la eficacia de diferentes métodos de evaluación digital inclusiva mediante la comparación de resultados y la reflexión crítica sobre la equidad educativa.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de proponer ajustes en las prácticas evaluativas digitales para favorecer la participación equitativa y el aprendizaje efectivo de todos los estudiantes en entornos digitales.

Unidad 9: Adaptación y personalización del aprendizaje digital

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar diferentes herramientas digitales que permiten la adaptación y personalización del aprendizaje según las necesidades individuales de los alumnos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar actividades pedagógicas digitales personalizadas aplicando principios del Diseño Universal para el Aprendizaje en entornos educativos para estudiantes de 12 a 15 años.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar casos prácticos y ajustar contenidos digitales para atender la diversidad y promover la inclusión educativa en el aula digital.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de implementar estrategias digitales que fomenten la participación equitativa de estudiantes con diferentes estilos y ritmos de aprendizaje.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar la efectividad de las adaptaciones digitales realizadas y proponer mejoras basadas en criterios de accesibilidad e inclusión.

Unidad 10: Gestión de entornos virtuales de aprendizaje accesibles

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar las características clave de plataformas digitales accesibles que faciliten la inclusión educativa para estudiantes de 12 a 15 años.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de organizar y administrar entornos virtuales de aprendizaje aplicando criterios de accesibilidad y usabilidad basados en el Diseño Universal para el Aprendizaje.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de configurar herramientas y recursos digitales en plataformas educativas para garantizar el acceso equitativo de todos los estudiantes.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar la accesibilidad de un entorno virtual de aprendizaje mediante listas de verificación y criterios específicos, proponiendo ajustes para mejorar la inclusión.

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de implementar estrategias de gestión que promuevan la participación activa y colaborativa de estudiantes con diversas necesidades en entornos virtuales.

Unidad 11: Resolución de problemas y soporte técnico en educación digital

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar problemas técnicos comunes que afectan la participación estudiantil en entornos digitales utilizando listas de verificación y ejemplos prácticos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar procedimientos básicos de resolución de problemas técnicos en plataformas educativas digitales bajo supervisión, siguiendo guías paso a paso.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar la accesibilidad de herramientas digitales mediante criterios del Diseño Universal para el Aprendizaje para proponer ajustes que favorezcan la inclusión.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de comunicar soluciones técnicas de manera clara y sencilla a sus compañeros para facilitar el soporte colaborativo en el aula digital.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de reflexionar sobre la importancia de la resolución de problemas técnicos para garantizar la equidad en el aprendizaje digital, elaborando un breve informe con ejemplos concretos.

Unidad 12: Promoción de la equidad institucional a través de la tecnología

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar políticas institucionales que apoyen la inclusión digital en contextos educativos, utilizando ejemplos concretos de su entorno.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar estrategias tecnológicas que promuevan la equidad en el acceso y uso de recursos digitales dentro de la escuela, aplicando criterios de inclusión.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar propuestas simples para integrar prácticas inclusivas en la gestión institucional mediante herramientas digitales, considerando las necesidades de estudiantes con diversidad funcional.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar el impacto de la brecha digital en su comunidad escolar y sugerir soluciones tecnológicas que fomenten la participación equitativa.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de colaborar en actividades grupales que promuevan la difusión de políticas inclusivas apoyadas en tecnología, comunicando sus ideas de forma clara y respetuosa.

Unidad 13: Inclusión digital y ética en la educación

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar principios éticos relacionados con el uso de tecnologías educativas en contextos escolares, mediante el análisis de casos prácticos.

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar el concepto de brecha digital y su impacto en la equidad educativa, utilizando ejemplos de su entorno educativo.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de proponer estrategias responsables y socialmente inclusivas para el uso de herramientas digitales en el aula, basándose en los fundamentos del Diseño Universal para el Aprendizaje.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar situaciones de uso inadecuado de tecnologías digitales en el ámbito educativo y sugerir alternativas éticas para su solución, a partir de discusiones grupales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de reflexionar críticamente sobre su propia responsabilidad en la promoción de un ambiente digital inclusivo y ético, mediante la elaboración de un ensayo o presentación.

Unidad 14: Innovación pedagógica y tendencias en educación digital

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar las principales tendencias y tecnologías emergentes en educación digital mediante análisis de casos actuales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar cómo las innovaciones pedagógicas digitales pueden mejorar la inclusión educativa en entornos de secundaria.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de comparar diferentes metodologías digitales inclusivas y seleccionar las más adecuadas para diseñar actividades educativas accesibles.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar el impacto de nuevas tecnologías en la equidad educativa y proponer estrategias para reducir la brecha digital en su entorno escolar.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar conceptos del Diseño Universal para el Aprendizaje en la creación de recursos digitales que fomenten la participación equitativa de estudiantes con diversas necesidades.

Unidad 15: Proyecto integrador de diseño instruccional inclusivo

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar un caso real para identificar necesidades educativas y aplicar el modelo ADDIE en el diseño de una propuesta instruccional inclusiva.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar materiales y actividades pedagógicas digitales accesibles integrando los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) en función de las características del grupo objetivo.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de desarrollar un proyecto instruccional que combine los modelos ADDIE y DUA, asegurando la inclusión y accesibilidad en entornos digitales para estudiantes de 12 a 15 años.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar la efectividad del proyecto integrador mediante criterios de inclusión, accesibilidad y participación equitativa, proponiendo mejoras basadas en retroalimentación.

Unidad 16: Presentación, retroalimentación y evaluación final

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de presentar de manera clara y organizada su proyecto digital utilizando herramientas tecnológicas adecuadas para evidenciar el aprendizaje adquirido.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar y proporcionar retroalimentación constructiva a sus compañeros sobre sus proyectos, aplicando criterios de inclusión y accesibilidad.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar críticamente su propio proceso de aprendizaje y el de sus compañeros mediante instrumentos de evaluación diseñados con base en el modelo ADDIE y el Diseño Universal para el Aprendizaje.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de reflexionar sobre la efectividad de las metodologías digitales implementadas durante el curso y proponer mejoras orientadas a la inclusión y equidad educativa.