

UNIDAD 7. Creación de un entorno de aprendizaje inclusivo



Estructura de la unidad

Esta unidad se compone de 9 partes:

- 1 Propósito y Objetivos
- 2 Resultados
- 3 Introducción
- 4 Principales principios del PC aplicados
- 5 Relación con los módulos del WP2 (teoría)
- 6 Justificación (por qué es importante esta unidad)
- 7 3 Actividades
- 8 Resultados
- 9 ¿Cuál es el valor de esta unidad?

UNIDAD 7. Creación de un entorno de aprendizaje inclusivo



Propósito y Objetivos

El **Propósito** de la Unidad 7 es capacitar a los **formadores de adultos** para que cultiven un entorno psicológicamente seguro y socialmente comprensivo que reduzca la ansiedad digital y anime a los estudiantes a aplicar los **principios del pensamiento computacional** a desafíos del mundo real, como la **desinformación**.

Objetivos:

- Permitir que los capacitadores de adultos establezcan "Acuerdos de Clase" que fomenten la confianza al abordar temas delicados como la verdad y las mentiras online.
- Dominar el uso del lenguaje sencillo para desmitificar conceptos técnicos del pensamiento computacional para personas mayores.
- Implementar estructuras de apoyo entre pares (Sistemas de Compañeros) diseñadas específicamente para la verificación colaborativa de la desinformación.



Resultados

Un formador de adultos podrá implementar un entorno de capacitación inclusivo y psicológicamente seguro que empodere a los estudiantes a aplicar principios de pensamiento computacional, como el reconocimiento y la evaluación de patrones, para identificar y desafiar la desinformación sin temor a cometer errores.



Introducción

Para muchas personas mayores y adultos con baja cualificación, el mundo digital es como un campo minado de desinformación y jerga técnica. Los formadores de adultos deben comprender que la inclusión es la base del aprendizaje; sin seguridad psicológica, no se pueden absorber las herramientas cognitivas del pensamiento computacional.

El aislamiento social y el miedo a romper el ordenador son barreras importantes identificadas en nuestros grupos focales. Al crear un entorno inclusivo, pasamos del miedo digital a la curiosidad digital. Esta etapa es vital porque aborda la fricción emocional que impide a los estudiantes involucrarse con temas complejos. Transforma el aula en una comunidad donde la experiencia vivida se valora tanto como la habilidad técnica.



Principales principios del PC aplicados

- **Abstracción:** Centrarse en la “verdad esencial” de una noticia en lugar de perderse en los detalles técnicos del sitio web.
- **Reconocimiento de patrones:** Identificar los desencadenantes emocionales (miedo, ira) que los creadores de desinformación utilizan para eludir nuestra lógica.
- **Descomposición:** Descomponer la sensación de agobio en preguntas pequeñas y manejables sobre la credibilidad de una fuente.



Relación con los módulos del WP2

Esta unidad operacionaliza los **principios de Andragogía** del WP2 y el **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)**.

Si bien el WP2 enfatiza que los adultos necesitan saber por qué están aprendiendo, la Unidad 7 proporciona los "Guiones de Beneficios" específicos para explicarles. Toma el principio del DUA de "Múltiples Medios de Participación" y lo convierte en una cultura práctica de respeto mutuo en el aula.

La guía describe a los adultos mayores como "naturalmente prácticos y orientados a objetivos", lo que significa que se involucran más cuando ven "un valor inmediato y real". Sin embargo, a menudo se enfrentan a "ansiedad por aprender" o falta de "autoconfianza" en los espacios digitales.

Los Guiones de Beneficios son herramientas que los capacitadores pueden usar para superar esto mediante:

Traducción de jerga técnica

En lugar de explicar "Algoritmos", un guión podría decir: "Esto es como crear una 'receta digital' personalizada para tus compras semanales para que nunca olvides un artículo".

Experiencia de validación

Los guiones de beneficios mueven la conversación de "lo que no sabes" a "cómo esta herramienta mejora lo que ya haces".

Conectando con el "Por qué"

Indican explícitamente el beneficio (por ejemplo, ahorrar tiempo, conectarse con la familia o mantener la independencia) antes de pedirle al alumno que realice una tarea.



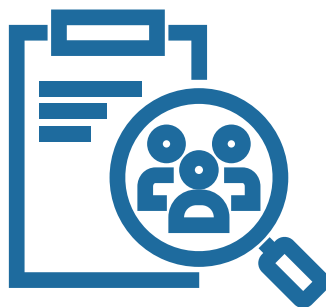
Justificación

La **inclusión** es uno de los principios fundamentales del proceso de aprendizaje de los estudiantes adultos. Si un estudiante se siente excluido o abrumado durante la primera hora, es probable que abandone el curso. Para los grupos vulnerables, la seguridad psicológica no es una habilidad blanda, sino un requisito cognitivo.

El enfoque en una **cultura de respeto mutuo, seguridad psicológica y participación activa** es fundamental para generar confianza y compromiso entre los grupos vulnerables.

Es necesario **ganarse la confianza de los adultos**: hablarles con palabras sencillas, informarles de los beneficio que obtendrán y de cuáles serán los resultados.

También es importante crear un ambiente positivo y alentador donde los **participantes se apoyen mutuamente** y vean su progreso. El bienestar emocional y la inclusión son bases esenciales antes de introducir nuevos contenidos.





Actividad 1

El "Acuerdo de Aprendizaje en el Aula"

Crear un "Acuerdo de Aprendizaje" con el grupo cumple varios propósitos fundamentales para los estudiantes adultos, en particular para las personas mayores y las personas con baja cualificación:

- **Establecer seguridad psicológica:** El objetivo principal es cultivar un entorno psicológicamente seguro que fomente la confianza y reduzca la ansiedad digital.
- **Garantizar el respeto mutuo:** Se establecen normas básicas claras para garantizar el respeto mutuo y el intercambio abierto entre los participantes.
- **Reducir el miedo al fracaso:** al definir el entorno colectivamente, se ayuda a cambiar la mentalidad del alumno del "miedo" a un estado de "curiosidad y pertenencia", donde los errores se tratan como comentarios valiosos en lugar de fracasos.
- **Empoderar al alumno:** En lugar de que el formador imponga reglas, el proceso empodera a los alumnos preguntándoles directamente qué necesitan para sentirse cómodos al cometer errores.
- **Construir una "red de seguridad digital":** Crea una cultura compartida donde no hay preguntas "estúpidas", todos esperan a que los demás terminen y se celebran los buenos momentos.





Actividad 1

El "Acuerdo de Aprendizaje en el Aula"

Plantilla: Acuerdo de Aprendizaje de la Red de Seguridad Digital

Guión de introducción del capacitador

"En esta sala, no solo estamos aprendiendo; estamos construyendo una comunidad. Para asegurarnos de que todos nos sintamos cómodos, acordaremos cómo nos trataremos. En lugar de daros reglas, quiero preguntaros: ¿Qué necesitáis de mí y de este grupo para que sentiros cómodos cometiendo un error hoy?"

Formas de formalizar el acuerdo

Para garantizar que este acuerdo sea inclusivo y accesible para todos los niveles de alfabetización, utiliza uno de los siguientes métodos:

1. **El muro visual:** Imprime el acuerdo y pide a cada alumno que lo firme o coloque una pegatina junto a él. Cuélgalo en un lugar visible del aula.
2. **La red de seguridad auditiva:** Graba los puntos finales acordados como un archivo de audio o un video corto. Compártelo en el chat grupal o la plataforma para que los alumnos puedan escuchar las normas de seguridad cuando se sientan ansiosos en casa.
3. **Página principal digital:** Publica el acuerdo en la página principal de la plataforma de aprendizaje digital utilizada para el curso.

Puntos de Acuerdo

- **Sin Preguntas Estúpidas:** Reconocemos que cada pregunta ayuda a todo el grupo a aprender. Si usted lo está pensando, probablemente alguien más también.
- **La Regla de "Espacio":** Esperamos a que todos terminen una tarea antes de pasar a la siguiente. Nadie se queda atrás.
- **Los Errores son Datos:** Tratamos un clic "incorrecto" no como un fracaso, sino como un "dato" que nos ayuda a comprender cómo funciona el sistema.
- **Celebramos Momentos:** Cuando alguien descubre algo nuevo o resuelve un problema, nos tomamos un momento para celebrar ese éxito.
- **Zona Libre de Jerga:** Prometemos usar un "Lenguaje Sencillo". Si el capacitador o un compañero usa una palabra que suena a "jerga técnica", cualquiera puede solicitar una "Traducción beneficiosa".



Actividad 2

Pensamiento Computacional (PC) en la Vida Cotidiana

Tema: "Gestión de Citas Médicas y Medicación"

Creación de un escenario flexible para las actividades aplicables a los participantes con perfil de adulto mayor.

Etapas 1 (Repaso):

Repasa cómo "descompusimos" la lista de la compra la semana pasada.

Etapas 2 (Implementación):

Utiliza una hoja de trabajo modular.

Tarea A: Enumera todos los medicamentos.

Tarea B: Identifica el "Patrón" (¿cuáles se toman por la mañana?).

Tarea C: Crea un "Algoritmo" (programa paso a paso).

Etapas 3 (Accesibilidad):

Proporciona el horario como un gráfico imprimible a color (visual/sin conexión) y una plantilla de recordatorio grabada por voz (audio/digital).





Actividad 3

El Sistema de Compañeros "Red de Seguridad Digital"

Esta actividad materializa el objetivo de la unidad de implementar estructuras de apoyo entre pares y construir una comunidad de apoyo social.

- **Objetivo:** Reducir el "miedo digital" y fomentar en los estudiantes adultos un estado de "curiosidad y pertenencia", garantizando que nadie se sienta solo ante un desafío técnico.
- **Principios clave:** Reconocimiento de patrones (identificación de desafíos compartidos) y algoritmos (creación de una secuencia de apoyo paso a paso).

Implementación paso a paso:

Paso 1. Emparejamiento de fortalezas (10 minutos):

Con base en el "Mapa de experiencias de vida" (de la Unidad 6), el capacitador empareja a los alumnos con fortalezas complementarias.

Ejemplo: Emparejar a alguien con mucha paciencia con alguien con un poco más de confianza técnica.

Paso 2. Creación del Acuerdo de Compañeros (10 minutos):

- Las parejas discuten: "¿Qué te pone nervioso/a de la lección de hoy?" y "¿Cómo puedo ayudarte cuando eso suceda?".
- Acuerdan una "Señal de Compañeros" (por ejemplo, colocar una tarjeta de un color específico en el escritorio) para indicar que necesitan una consulta entre compañeros de 2 minutos antes de pedir ayuda al capacitador.

Paso 3. Intercambio del "Guión de Beneficios" (5 minutos):

Los compañeros practican explicarse mutuamente el "Por qué" de la tarea del día usando un Guión de Beneficios.

Guión de ejemplo: "Estamos aprendiendo a usar carpetas (Tarea) para que puedas mantener organizados los dibujos de tu nieto y nunca los pierdas (Beneficio)".





Consejos para el formador

Al trabajar con estudiantes diversos, en particular personas mayores o grupos vulnerables, el objetivo no es solo transmitir información, sino reducir la fricción digital que a menudo genera frustración. Estos Atajos Prácticos se centran en la empatía, la accesibilidad y la retroalimentación inmediata para garantizar que cada participante se sienta capacitado y escuchado.

¿Cómo preguntar a grupos vulnerables?

Utiliza preguntas abiertas sobre beneficios: "Si esta tarea digital fuera tan fácil como preparar café, ¿cómo cambiaría tu rutina diaria?"

Recomendación de evaluación:

Usa "Encuestas con emojis" para realizar evaluaciones emocionales rápidas (¿Qué te parece esta tarea? 😊 😐 😞). Es una herramienta para todos los niveles de alfabetización.

Conversión sencilla de audio/video:

Utilice el método "Grabar y reflejar". Use la aplicación de notas de voz de su teléfono inteligente para grabar el resumen de la lección. Esto permite que las personas mayores escuchen desde casa sin necesidad de leer manuales complejos.





¿Cuál es el valor de esta etapa?

El valor es el **empoderamiento**. Esta etapa transforma la capacitación de una simple tarea técnica a una comunidad social. Al priorizar el bienestar emocional y el lenguaje sencillo, el capacitador elimina la barrera de exclusión. El alumno deja de ver el PC como algo exclusivo para jóvenes y lo ve como una herramienta que tiene derecho a usar, con el respaldo de un grupo que apoya su progreso.

Ejemplo de caso real: "Juegos plateados"

La iniciativa **Juegos plateados** utiliza juegos digitales (**Aprendizaje Basado en Juegos Digitales**) para familiarizar a las personas mayores con las nuevas tecnologías.

Juegos plateados ilustra a la perfección cómo crear un entorno de aprendizaje inclusivo y sin estrés.

- **Principio:** Gamificación en lugar de clases magistrales.
- **Aplicación:** En lugar de un curso tradicional de "Introducción a la Informática", las personas mayores aprenden a usar el ratón, el teclado y a navegar por los menús mediante juegos atractivos.
- **Efecto:** El miedo a la tecnología ("Voy a romper algo") se sustituye por la curiosidad y el deseo de competir ("Quiero pasar al siguiente nivel").

Consejo para el formador: Utiliza juegos sencillos de navegador como "rompehielos" al principio de la clase para crear un ambiente relajado antes de pasar a temas más complejos.



Recursos:

<https://gaming.fundacjamis.org.pl/>

Idea de actividad inspirada en Juegos plateados:

Nombre: "El Gamer de 5 Minutos"

- **Objetivo:** Demostrar que los errores en el mundo digital no duelen (desarrollando resiliencia mental).
- **Actividad:** El formador presenta un juego sencillo y seguro (por ejemplo, solitario en línea o un juego arcade sencillo). Los adultos mayores juegan en parejas.
- **Momento clave:** Cuando un adulto mayor "pierde" (por ejemplo, se acaba el tiempo), el formador y el grupo lo recompensan con un aplauso por intentarlo. Esto enseña que "Game Over" no es el fin del mundo, sino una oportunidad para presionar "Try Again", como aprender a usar el banco o el correo electrónico.





Recursos adicionales

Para apoyar la Unidad 7: Creación de un entorno de aprendizaje inclusivo, aquí hay algunos recursos diseñados para ayudar a los capacitadores a desarrollar seguridad psicológica, apoyo entre pares y relevancia cultural en sus talleres de habilidades digitales para estudiantes adultos, especialmente personas mayores.

Recursos de vídeo

Este vídeo muestra cómo crear un ambiente inclusivo y reducir la ansiedad.

"Manejo de la ansiedad en un mundo digital": Conceptos de lectura y visualización. Aunque generales, las estrategias (Establecer límites, Desintoxicación digital) son guiones de beneficios perfectos para personas mayores abrumadas por la conectividad 24/7.

Plantillas de actividades descargables

"Tarjetas didácticas de "Jargon Buster":

Crea una plantilla sencilla donde un lado contenga el término técnico (p. ej., "Navegador") y el otro la traducción del "Guión de beneficios" (p. ej., "La ventana al mundo").

Ejemplos de casos de la vida real

- **Connect Hackney (@online clubs):** Un proyecto que sustituyó la "formación" por "clubes sociales". Descubrieron que el té, las galletas y el tiempo social informal eran tan importantes como las instrucciones en la tableta para reducir el aislamiento.
- **Digital Mentors (Be Connected):** Utiliza un modelo de "formación de formadores", donde las personas mayores enseñan a sus compañeros. Esto elimina la dinámica de poder de un "joven experto" enseñando a un "viejo novato".

