UNIDAD 7. Creación de un entorno de aprendizaje inclusivo

Structure of the Unit

1. Propósito y Objetivos
2. Resultados
3. Principales principios del PC aplicados
4. Relación con los módulos del WP2
5. Desafíos
6. Justificación
7. Actividades
8. Recursos adicionales
9. ¿Cuál es el valor de esta unidad?

1. 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

Al finalizar esta unidad, los educadores podrán:

1. Establecer «acuerdos de aprendizaje en el aula» que fomenten la confianza al abordar temas delicados, como la veracidad y la falsedad en línea;
2. Utilizar un lenguaje sencillo para explicar conceptos técnicos de alfabetización mediática a personas mayores;
3. Implementar estructuras de apoyo entre pares (sistemas de compañeros) diseñadas específicamente para la verificación colaborativa de la desinformación.

Cofinanciado por la Unión Europea

Este proyecto ha sido cofinanciado con el apoyo del programa Erasmus+ de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones de sus autores, y ni la Comisión Europea ni el SEPIE se hacen responsables del uso que pueda hacerse de la información aquí contenida.

2. Resultados

Al finalizar esta unidad, los formadores de adultos podrán:

- Crear un entorno de aprendizaje inclusivo y psicológicamente seguro que capacite a los participantes para aplicar principios de pensamiento crítico a fin de identificar y cuestionar la desinformación, sin temor a cometer errores;
- Establecer «acuerdos de clase» que fomenten la confianza al abordar temas delicados, como la veracidad y la falsedad en línea;
- Utilizar un lenguaje claro y sencillo de manera efectiva durante las sesiones de formación;
- Establecer estructuras de apoyo entre pares diseñadas para la verificación colaborativa de la desinformación.

3. Principales principios del PC aplicados

- **Abstracción:** Centrarse en la «verdad esencial» de una noticia en lugar de perderse en detalles técnicos del sitio web.
- **Reconocimiento de patrones:** Identificar los desencadenantes emocionales (miedo, ira) que utilizan los creadores de desinformación para eludir nuestra lógica.
- **Descomposición:** Desglosar la sensación de agobio en preguntas pequeñas y manejables sobre la credibilidad de una fuente.
- **Pensamiento algorítmico:** creación de procedimientos paso a paso para verificar información.



4. Relación con los módulos del WP2

La Unidad 7 pone en práctica los principios de andragogía y Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) del WP2. Se basa en el Módulo 5 del WP2 al fomentar entornos de aprendizaje inclusivos para adultos en situación de desventaja. Complementa el Módulo 3 mediante recursos accesibles y actividades adaptadas a diversas necesidades de aprendizaje. Asimismo, se vincula con el Módulo 4 a través del apoyo entre pares, la comunicación y la colaboración.

5. Desafíos

Recursos inadecuadamente adaptados

Los textos densos, la letra pequeña y los ejemplos poco familiares pueden crear barreras. Utilice un lenguaje claro, diseños fáciles de leer y ejemplos pertinentes, adaptando los recursos a las necesidades de los alumnos.

Aceptación y pertenencia

Los estereotipos o la exclusión pueden impedir que los estudiantes se sientan aceptados. Cuestiona las conductas discriminatorias, valora la experiencia de cada persona y asegúrate de que todos puedan contribuir.

Miedo a cometer errores o a ser juzgado

El temor a pasar vergüenza puede disuadir de hacer preguntas o participar. Establecer normas de grupo claras y respetuosas, fomentar las preguntas y tratar los errores como oportunidades de aprendizaje puede reducir estos temores.

Participación desigual

Los estudiantes seguros de sí mismos pueden acaparar la participación, mientras que otros permanecen en silencio. Fomente los turnos de palabra, las actividades en parejas y diversas formas de contribuir. Respete el ritmo de cada estudiante.

6. 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.



7.1 Actividad - 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.

- **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.

- **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.



7.2 Actividad - Acuerdo de aprendizaje sobre la red de seguridad digital

Guion de presentación del facilitador

"En esta sala no solo estamos aprendiendo; estamos construyendo una comunidad. Para asegurarnos de que todos se sientan cómodos, acordemos cómo vamos a tratarnos mutuamente. En lugar de imponerles reglas, quiero preguntarles: ¿Qué necesitan de mí y de este grupo para sentirse cómodos si cometen 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:

- **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.
- **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.
- **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 "Despacio":** 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".

7.3 Actividad - Pensamiento Computacional 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.

Etapa 1 (Repaso):

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

Etapa 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).

Etapa 3 (Accesibilidad):

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



7.4 Actividad - 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).

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)".



8. Recursos adicionales

8.1 Consejos para el formador

8.2 Recursos para fomentar la seguridad psicológica

8.3 Ejemplo de caso real: Silver Gaming



8.1 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?"

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.

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.





8.2 Recursos para fomentar la seguridad psicológica

Estos recursos están diseñados para ayudar a los formadores a fomentar la seguridad psicológica, el apoyo entre pares y la pertinencia cultural en sus talleres de habilidades digitales para adultos.

Recursos de video

Este video muestra cómo crear un ambiente inclusivo y reducir la ansiedad.
«Gestionar la ansiedad en un mundo digital»: aunque son estrategias generales, aquellas como establecer límites o realizar una «desintoxicación digital» constituyen excelentes «guiones de beneficios» para las personas mayores que se sienten abrumadas por la conectividad constante.

Plantillas de actividades descargables

Tarjetas didácticas para aclarar la terminología técnica:
Crea una plantilla sencilla en la que una cara muestre el término técnico (p. ej., «navegador») y la otra, la traducción en forma de «mensaje centrado en el beneficio» (p. ej., «la ventana al mundo»).

Ejemplos de casos reales

- **Connect Hackney (clubes en línea):** Un proyecto que sustituyó la «formación» por «clubes sociales». Descubrieron que el té, las galletas y los momentos de socialización informal eran tan importantes como la enseñanza sobre el uso de tabletas a la hora de reducir el aislamiento.
- **Digital Mentors (Be Connected):** Utiliza un modelo de «formación de formadores» en el que personas mayores enseñan a sus propios compañeros. Esto elimina la dinámica de poder en la que un «joven experto» enseña a un «mayor principiante».

8.3 Ejemplo de caso real: Silver Gaming

Silver gamification 2.0
https://gaming.fundacjamis.org.pl/

La iniciativa Silvergaming utiliza juegos digitales **(aprendizaje basado en juegos digitales)** para familiarizar a las personas mayores con las nuevas tecnologías.
La iniciativa Silvergaming ilustra eficazmente cómo crear un entorno de aprendizaje inclusivo y libre de 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 utilizar el ratón y el teclado, así como 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: Utilice juegos sencillos de navegador como actividades para «romper el hielo» al inicio de la clase, con el fin de crear un ambiente distendido antes de abordar temas más complejos.

Idea de actividad para el programa «Silver Gaming»:
Nombre: «El jugador de 5 minutos»

- **Objetivo:** Demostrar que los errores en el mundo digital no causan daños (fomentando la resiliencia mental).
- **Actividad:** El instructor inicia un juego sencillo y seguro (por ejemplo, un solitario en línea o un juego arcade básico). Las personas mayores juegan por parejas.
- **Momento clave:** Cuando un participante «pierde» (por ejemplo, se agota el tiempo), el instructor y el grupo lo recompensan con un aplauso por haberlo intentado. Esto enseña que el mensaje de «Game Over» (fin de la partida) no es el fin del mundo, sino una oportunidad para pulsar «Intentar de nuevo», tal como ocurre al aprender a usar la banca en línea o el correo electrónico.

9. ¿Cuál es el valor de esta etapa?

El valor de esta unidad reside en ofrecer orientación sobre cómo los formadores de adultos pueden empoderar a los estudiantes adultos.

Esta unidad transforma la formación de una tarea técnica en una comunidad social. Al priorizar el bienestar emocional y un lenguaje claro, el formador elimina la «barrera de exclusión».





Los alumnos dejan de ver la PC como «algo para jóvenes» y empiezan a verla como una herramienta que tienen derecho a utilizar, respaldada por un grupo que apoya su progreso.

Fin de la Unidad