

1.2. Qué entendemos por accesibilidad, inclusión y participación

Antes de analizar cómo puede ayudarnos la inteligencia artificial, conviene aclarar tres ideas que estarán presentes a lo largo de todo el curso: accesibilidad, inclusión y participación. Son conceptos relacionados, pero cada uno aporta una mirada específica al diseño educativo.



Fuente: Flaticon

- La **accesibilidad** hace referencia a las condiciones que permiten que una persona pueda acceder a la información, a los espacios, a las herramientas, a las actividades y a la comunicación. En el aula, esto puede traducirse en textos comprensibles, materiales bien estructurados, subtítulos, transcripciones, apoyos visuales, lectura en voz alta, instrucciones claras, tiempos ajustados o formatos alternativos para expresar lo aprendido.
- Cuando hablamos de **accesibilidad educativa**, no pensamos solo en el acceso técnico a un recurso digital. También nos referimos a la posibilidad real de comprenderlo, utilizarlo y participar en la actividad con seguridad. Un material puede estar disponible para todo el grupo y, aun así, no ser accesible si su lenguaje es demasiado complejo, si depende de un único canal de información o si exige una forma de respuesta que deja fuera a parte del alumnado.



- **La inclusión** implica **organizar la enseñanza** teniendo en cuenta la diversidad real del aula. Supone reconocer que el alumnado aprende de formas distintas, necesita apoyos diferentes y participa desde trayectorias, ritmos, lenguas, capacidades y experiencias diversas. Una práctica inclusiva busca que todas las personas puedan formar parte del proceso de aprendizaje con expectativas altas, apoyos adecuados y oportunidades reales de progreso.
- **La participación** añade una dimensión fundamental. No basta con que el alumnado “pueda acceder” al material o esté presente en la actividad. **Participar significa poder intervenir, tomar decisiones, colaborar, expresarse, equivocarse, recibir ayuda y sentirse parte del grupo.** La participación conecta la accesibilidad con la vida concreta del aula: las interacciones, los vínculos, los tiempos, las formas de agrupamiento y las oportunidades de demostrar lo aprendido.

Desde esta perspectiva, la IA puede contribuir a mejorar la accesibilidad, la inclusión y la participación **cuando ayuda al profesorado a anticipar barreras y a ofrecer más opciones.** Puede transformar un texto en audio, generar una versión con lenguaje más claro, proponer apoyos visuales, subtítular un vídeo, traducir instrucciones, organizar una tarea paso a paso o sugerir alternativas de expresión. Pero cada una de estas posibilidades debe valorarse desde una pregunta pedagógica: **¿A quién ayuda?, ¿Qué barrera reduce?, ¿Qué nuevas dificultades puede introducir?, ¿Cómo se integra en la dinámica real del aula?**

A lo largo de este curso utilizaremos estos tres conceptos como criterios de análisis. Una herramienta será valiosa si mejora el acceso, amplía la participación o facilita una respuesta educativa más justa y ajustada. Su interés no dependerá de lo avanzada que parezca, sino de su capacidad para ayudar al alumnado a comprender, participar y aprender mejor.

Revision #4

Created 2026-06-01 10:33:17 CEST by Jorge CATEDU

Updated 2026-06-23 09:41:27 CEST by Jorge CATEDU