3.1 Del objetivo didáctico al recurso accesible

En el curso 2 de este itinerario ya se abordó cómo la inteligencia artificial puede apoyar al profesorado en el **diseño curricular y en la creación de recursos didácticos**. Allí se trabajó la IA como asistente para planificar situaciones de aprendizaje, formular buenos prompts, generar actividades, elaborar materiales textuales, crear recursos visuales y audiovisuales, resumir información, adaptar textos, traducir contenidos o transformar un mismo material en distintos formatos.

También se insistió en una idea que seguimos manteniendo en este curso: la IA puede acelerar procesos, ofrecer borradores y ampliar posibilidades, pero **las decisiones pedagógicas siguen siendo responsabilidad del profesorado**. Diseñar una situación de aprendizaje, seleccionar un recurso, ajustar una explicación o decidir qué material llega finalmente al aula requiere criterio docente, conocimiento del grupo y revisión crítica de los resultados generados.

En este capítulo damos un paso más. Ya no nos centraremos únicamente en cómo crear materiales con IA, sino en **cómo diseñarlos de forma accesible desde el inicio**. Esto implica mirar cada recurso desde una pregunta previa:

> ¿Qué barreras puede encontrar el alumnado para acceder a la información, comprender la tarea, participar en la actividad o expresar lo que ha aprendido?

Desde esta perspectiva, **un material accesible no es simplemente un material "adaptado" después de haber sido creado**. Es un recurso pensado desde el principio para ofrecer claridad, estructura, diferentes vías de acceso y opciones de participación. Puede incluir texto claro, apoyos visuales, lectura en voz alta, subtítulos, transcripciones, glosarios, esquemas, versiones multinivel, organizadores gráficos o alternativas para demostrar el aprendizaje.

La IA puede ser una herramienta especialmente útil en este proceso. Puede ayudar a generar distintas versiones de un texto, transformar una explicación en esquema, crear apoyos visuales, simplificar instrucciones, proponer andamiajes, convertir contenido escrito en audio, transcribir una explicación oral o diseñar materiales de ampliación y refuerzo. Sin embargo, su uso debe estar orientado por el Diseño Universal para el Aprendizaje, la atención a la diversidad y la protección de

Copyright 2026

datos.

En este bloque trabajaremos **cómo pasar del recurso didáctico al recurso accesible**. Para ello, partiremos siempre del objetivo de aprendizaje, **identificaremos posibles barreras y utilizaremos la IA para crear apoyos que permitan comprender, participar y progresar**. El propósito no será producir más materiales, sino producir materiales mejores: más claros, más flexibles, más seguros y más ajustados a la diversidad real del aula.

> También será importante revisar la calidad de cada resultado. Un texto simplificado puede perder precisión; una imagen generada puede contener sesgos; una traducción puede alterar matices; una transcripción puede incluir errores; una actividad aparentemente accesible puede exigir demasiados pasos o demasiada autonomía. Por eso, la revisión docente seguirá siendo una fase imprescindible del diseño.

A lo largo de este capítulo veremos cómo utilizar la IA para generar versiones múltiples de un mismo material, dualizar contenidos, crear apoyos multimodales, revisar la accesibilidad de los recursos y proteger la privacidad del alumnado durante todo el proceso.



Fuente: Minerva Rodríguez + Gemini + Hailou A

Copyright 2026

Ejemplos prácticos: mejora tus actividades con IA

Vamos a probar a analizar una actividad que ya tengas preparada y programada. Vamos a utilizar un asistente de IA utilizando el siguiente Prompt:

> Revisa la siguiente actividad desde el Diseño Universal para el Aprendizaje y la accesibilidad educativa. Indica si ofrece múltiples formas de representación, acción y expresión, e implicación. Detecta posibles barreras de comprensión, lenguaje, acceso visual, auditivo, motriz, tecnológico, cognitivo o lingüístico. Después, propón mejoras concretas para que la actividad sea más accesible e inclusiva, manteniendo el objetivo de aprendizaje y expectativas altas para todo el alumnado.
> **Adjunta la actividad anonimizada y recuerda indicar curso, materia, saberes básicos, etc.**

> **¿Cómo ha mejorado tu actividad? ¿Qué cambios crees necesario aplicar? ¿Eras consciente de las barreras que ha detectado la IA?**

Revision #7
Created 2026-06-03 13:42:27 CEST by Jorge CATEDU
Updated 2026-06-23 12:13:19 CEST by Jorge CATEDU

Copyright 2026