6. Selección crítica de herramientas

A lo largo del curso hemos conocido herramientas capaces de traducir, transcribir, leer textos, describir imágenes, crear apoyos visuales, organizar tareas, adaptar materiales o facilitar diferentes formas de comunicación. Sin embargo, disponer de muchas aplicaciones no garantiza una enseñanza más accesible.

La mejor herramienta no es necesariamente la más nueva, la que incorpora más funciones o la que genera resultados más llamativos. Es aquella que responde a una barrera concreta, puede utilizarse de forma segura y mejora realmente el acceso, la participación o la autonomía del alumnado.

La selección debe comenzar siempre con una pregunta pedagógica:

¿Qué barrera quiero reducir y qué mejora espero conseguir?

Si no podemos responder con claridad, probablemente todavía no necesitamos elegir una aplicación.

6.1. Partir de la barrera y del objetivo educativo

Antes de buscar una herramienta conviene definir:

1. Qué debe aprender o realizar el alumnado.
2. Qué barrera dificulta el acceso, la comprensión, la comunicación, la participación o la expresión.
3. Qué apoyo podría reducir esa barrera.
4. Cómo comprobaremos si el apoyo ha funcionado.

Por ejemplo, si un estudiante encuentra dificultades para seguir una explicación oral, la necesidad no es “utilizar inteligencia artificial”, sino acceder al contenido mediante texto. A partir de ahí,

Copyright 2026

puede valorarse una aplicación de transcripción, los subtítulos integrados en el dispositivo o una explicación escrita preparada previamente.

En ocasiones, la opción más accesible será una herramienta de IA. En otras, bastará con modificar las instrucciones, utilizar un pictograma, permitir más tiempo, ofrecer un modelo o cambiar la organización de la actividad.

6.2. Criterios para seleccionar una herramienta

Utilidad pedagógica

La herramienta debe contribuir al objetivo de aprendizaje y responder a una barrera real.

Conviene preguntarse:

- ¿Para qué la voy a utilizar?
- ¿Qué aporta respecto a la situación actual?
- ¿Mejora el aprendizaje o únicamente hace más atractivo el recurso?
- ¿Existe una alternativa más sencilla?

Accesibilidad

No basta con que una aplicación se presente como accesible. Debe comprobarse cómo funciona en el contexto real.

Es necesario valorar si:

- La interfaz es clara y comprensible.
- Puede utilizarse mediante teclado, voz, pantalla táctil o tecnologías de apoyo.
- Los textos son legibles y pueden ampliarse.
- Los vídeos disponen de subtítulos.
- Las imágenes pueden describirse.
- La navegación exige pocos pasos.
- Los resultados pueden descargarse en formatos accesibles.
- La herramienta debe reducir una barrera sin crear otra nueva.

Equidad y condiciones de acceso

Copyright 2026

Una propuesta puede resultar excluyente si exige dispositivos personales, conexión estable, una cuenta individual, una licencia de pago o trabajo tecnológico fuera del centro.

Antes de incorporarla conviene comprobar:

- ¿Todo el alumnado puede acceder en condiciones similares?
- ¿Puede utilizarse desde los dispositivos del centro?
- ¿Existe una versión gratuita suficiente?
- ¿Puede ofrecerse una alternativa sin conexión?
- ¿Es necesario que interactúe directamente el alumnado o puede utilizarla el profesorado para preparar el material?

Privacidad y protección de datos

No deben introducirse en aplicaciones externas nombres, imágenes, grabaciones, diagnósticos, informes, datos familiares, producciones identificables ni otra información personal del alumnado sin las garantías correspondientes.

También deben revisarse:

- La edad mínima de uso.
- La necesidad de registro.
- Los datos que recopila la aplicación.
- El tratamiento de la voz, la imagen o las conversaciones.
- Las condiciones para eliminar una cuenta o sus datos.
- La posibilidad de utilizar la herramienta sin identificar al alumnado.

Cuando no existan garantías suficientes, debe utilizarse información ficticia o anonimizada, o buscarse una alternativa más segura.

Calidad y fiabilidad de los resultados

Las herramientas de IA pueden cometer errores, inventar información, simplificar demasiado un contenido o reproducir sesgos.

Por ello, el profesorado debe revisar:

- La exactitud de la información.
- La adecuación del lenguaje y del nivel.
- La calidad de las traducciones.
- Los posibles errores en subtítulos y transcripciones.
- La correspondencia entre imágenes y contenidos.

Copyright 2026

- La presencia de estereotipos.
- El mantenimiento del objetivo y de los conceptos esenciales.
- Un recurso generado automáticamente no debe llegar al aula sin revisión.

Autonomía y participación

Una herramienta accesible debería aumentar las posibilidades de comunicación, elección y participación.

Conviene valorar:

- ¿Permite que el alumnado haga algo que antes no podía hacer?
- ¿Reduce la dependencia de la ayuda adulta?
- ¿Facilita su participación en la actividad común?
- ¿Respeta sus preferencias y formas de comunicación?
- ¿Favorece la relación con el grupo o lo aísla en un recorrido individual?

La tecnología debe ampliar la autonomía sin sustituir los vínculos, la interacción ni el acompañamiento humano.

Sostenibilidad

Las condiciones de las aplicaciones pueden cambiar. Una función gratuita puede pasar a ser de pago, una plataforma puede desaparecer o una actualización puede modificar su accesibilidad.

Una herramienta sostenible debe:

- Ser viable con los recursos del centro.
- Poder utilizarse sin una preparación desproporcionada.
- Integrarse en la práctica habitual.
- Disponer de soporte o documentación suficiente.
- Permitir conservar o trasladar los materiales creados.
- Contar con una alternativa si deja de estar disponible.

Supervisión y responsabilidad docente

La inteligencia artificial puede generar apoyos, pero no debe diagnosticar, etiquetar al alumnado ni tomar decisiones educativas de manera autónoma.

La decisión final sobre el uso de la herramienta, la adaptación del material, la evaluación y los apoyos sigue correspondiendo a los profesionales responsables.

Copyright 2026

6.3. Un proceso sencillo de selección

La selección de una herramienta puede organizarse en cinco pasos:

1. Identificar: Definir el objetivo educativo y la barrera que se quiere reducir.

2. Comparar: Buscar varias opciones, incluyendo funciones ya integradas en los dispositivos o plataformas del centro.

3. Probar: Utilizar la herramienta con contenido ficticio o anonimizado y comprobar su accesibilidad, precisión y facilidad de uso.

4. Aplicar: Introducirla en una situación concreta, explicando su finalidad y ofreciendo los apoyos necesarios.

5. Evaluar: Observar si mejora la comprensión, la comunicación, la participación o la autonomía. Si no produce una mejora real, debe modificarse o descartarse.

6.4. Señales de alerta

Conviene evitar o revisar especialmente una herramienta cuando:

Promete diagnosticar o clasificar automáticamente al alumnado.

Afirma reconocer emociones mediante el rostro, la voz o el comportamiento.

Solicita más datos de los necesarios.

Exige grabar imágenes, voces o conversaciones sin garantías claras.

Copyright 2026

Genera recorridos educativos opacos o limita automáticamente las expectativas.

Requiere una cuenta personal para menores sin condiciones adecuadas.

Solo funciona mediante una versión de pago no disponible para todo el grupo.

Produce resultados que el profesorado no puede revisar o modificar.

Sustituye apoyos profesionales necesarios.

Aísla al alumnado o reduce sus oportunidades de interacción.

6.5. Ficha rápida de selección crítica

Antes de incorporar una herramienta, responde:

Pregunta	Sí	No
¿Responde a una barrera concreta y a un objetivo educativo definido?	☐	☐
¿Mejora el acceso, la participación, la comunicación o la autonomía?	☐	☐
¿Puede utilizarse de forma accesible por las personas destinatarias?	☐	☐
¿Todo el alumnado dispone de condiciones equitativas de acceso?	☐	☐
¿Evita solicitar datos personales o información sensible innecesaria?	☐	☐
¿Sus resultados pueden ser revisados y modificados por el profesorado?	☐	☐
¿Mantiene los objetivos de aprendizaje y unas expectativas altas?	☐	☐

Copyright 2026

¿Favorece la participación en lugar de generar aislamiento o dependencia?	☐	☐
¿Es sostenible con los recursos y condiciones del centro?	☐	☐
¿Existe una alternativa si la herramienta falla o deja de estar disponible?	☐	☐

Una respuesta negativa no implica necesariamente que la herramienta deba descartarse, pero señala un aspecto que debe revisarse antes de utilizarla.

Conclusión

La inteligencia artificial puede facilitar la creación de materiales accesibles, ampliar las formas de comunicación, reducir barreras lingüísticas y sensoriales y ofrecer nuevas vías para participar y demostrar el aprendizaje. Sin embargo, ninguna herramienta es inclusiva por sí misma.

La inclusión depende de las decisiones que tomamos al diseñar: qué barreras anticipamos, qué opciones ofrecemos, qué expectativas mantenemos, qué datos protegemos y cómo escuchamos a las personas que utilizarán los apoyos.

Por eso, al terminar este curso, la pregunta más importante no es:

¿Qué puede hacer esta inteligencia artificial?

La pregunta debe ser:

¿A quién ayuda, qué barrera reduce y cómo comprobaré que mejora realmente su participación y su aprendizaje?

> Cuando una herramienta permite responder a estas preguntas de forma clara, segura y respetuosa, puede convertirse en una buena aliada. Cuando no lo hace, elegir no utilizarla también constituye una decisión profesional, ética e inclusiva.

Revision #2
Created 2026-06-23 09:34:45 CEST by Jorge CATEDU
Updated 2026-06-23 09:36:53 CEST by Jorge CATEDU

Copyright 2026