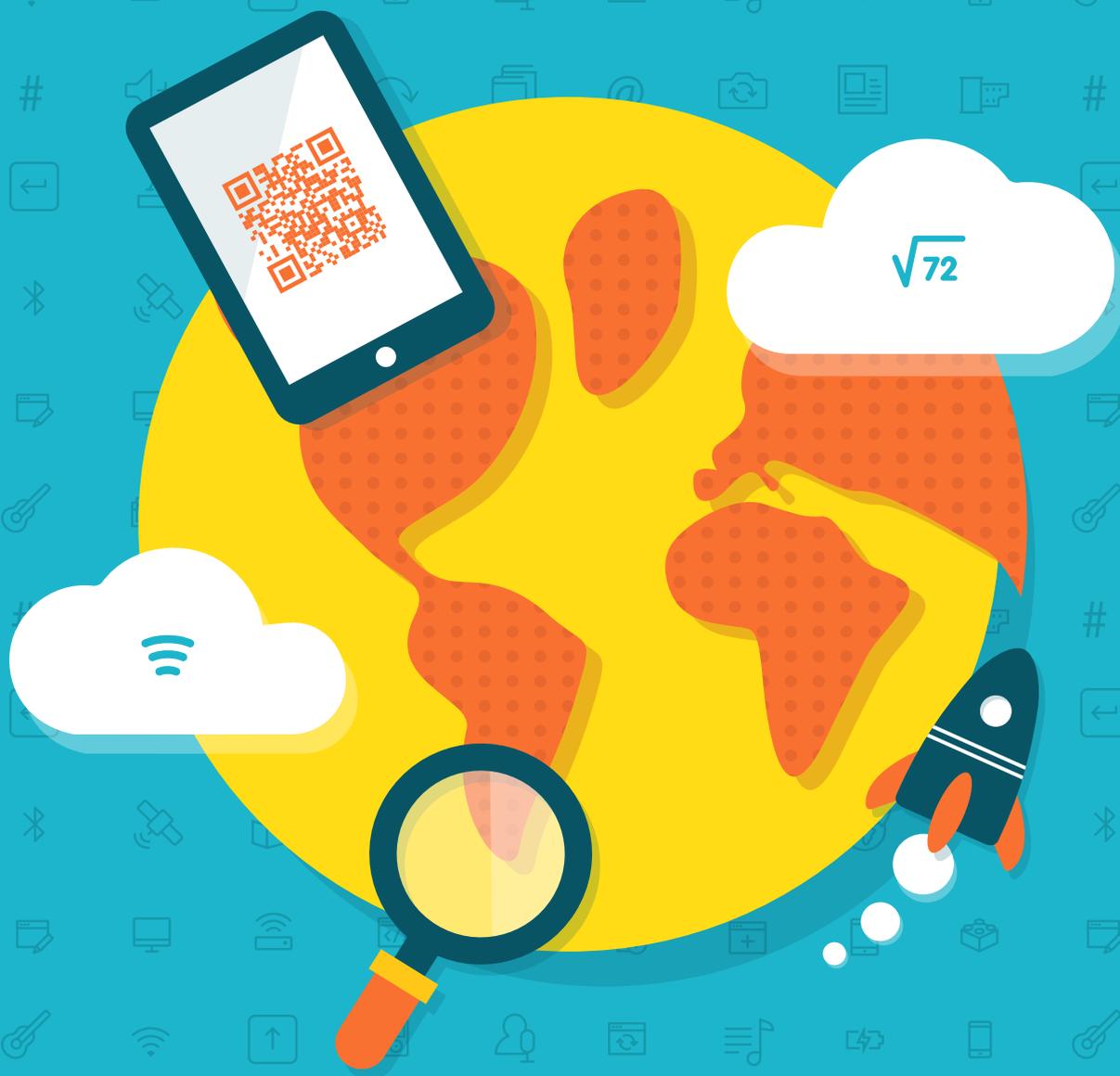


r = tos

Educación, inclusión y sociedad digital



1. Inclusión social desde la educación digital

ProFuturo

UN PROGRAMA DE

Telefonica
FUNDACIÓN

Fundación Bancaria
"la Caixa"

FUNDACIÓN PROFUTURO 2018
C/ Gran Vía, 28
28013 Madrid - España

profuturo.education

Edita: Fundación ProFuturo

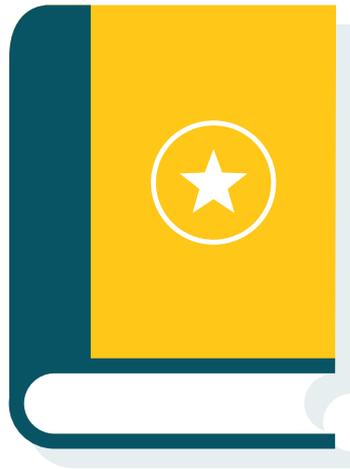
Ilustración y maquetación: Corleone

Esta obra está sujeta a la licencia

Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual

4.0 Internacional de Creative Commons





1. ProFuturo y la democratización del acceso a una educación de calidad

ProFuturo, sumándose al *Objetivo de Desarrollo Sostenible 4*, defiende que **todos los niños y niñas**, independientemente de su contexto y situación, **deberían acceder a una educación de calidad**.

Pero, **¿cómo se puede democratizar el acceso a una educación de calidad?** La respuesta no es sencilla. Sin embargo, desde el Observatorio ProFuturo se han abordado los siguientes retos (desde un enfoque de rastreo, análisis y difusión de iniciativas) por su contribución a esta democratización:



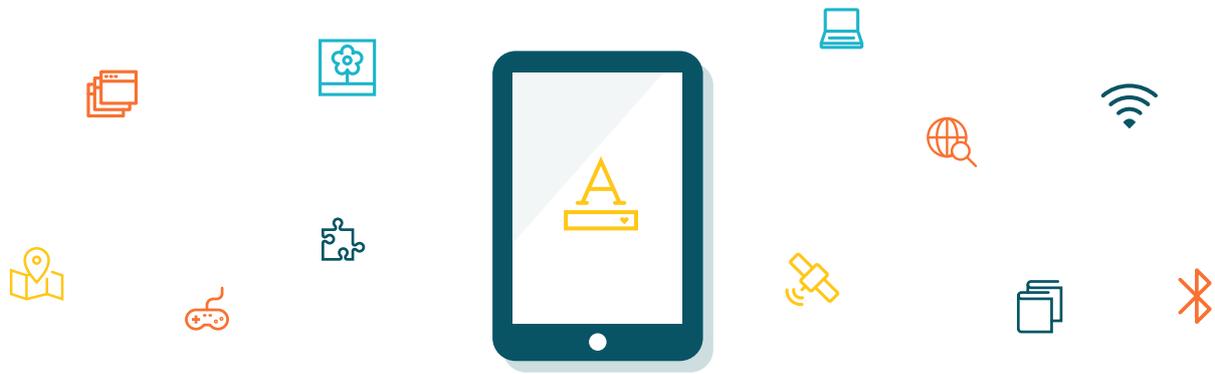
Las metodologías activas y la integración de la diversidad.



La educación en áreas de conflicto.



El proceso de aprendizaje en la era digital: Mobile Learning.



En primer lugar, **Naciones Unidas** deja patente la necesidad de “**garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos**”. Para ello, la **UNESCO** promueve y fomenta sistemas educativos en los que se contempla la **diversidad de necesidades** y capacidades de los estudiantes, y se **eliminan las barreras discriminatorias**. Las metodologías activas se centran en el **estudiante** y lo convierten en **parte activa del proceso de enseñanza-aprendizaje** conectándolo con su realidad cercana, logrando una mayor motivación e implicación en su **proceso de desarrollo académico y personal**. El alumnado participa más, comprende mejor la relación entre conceptos y su entorno, y **desarrolla habilidades y capacidades de forma personalizada y autónoma**.

En segundo lugar, según **UNICEF**, más de **25 millones de niños** de entre 6 y 15 años de edad (el 22% en esa franja de edad) **no pueden ir a la escuela** en zonas en conflicto en 22 países. **ACNUR** cifra en 65,6 millones el número de personas obligadas a desplazarse en todo el mundo, de los que 22,5 millones son refugiados. De ellos, más de la mitad tienen **menos de 18 años**. En estas situaciones de emergencia el derecho a la educación de calidad está más en riesgo y es más necesario aún. Las áreas de conflicto se convierten así en el mejor “**ámbito de experimentación**” para mostrar la capacidad única de la educación **para romper los ciclos de pobreza, violencia e injusticia** y poner a disposición de niños y niñas las **herramientas necesarias para construir un futuro mejor** para ellos y sus comunidades.

Finalmente, el mobile learning se presenta como la principal alternativa en esta democratización del aprendizaje, especialmente en entornos de especial dificultad. El uso de tecnologías móviles como herramientas educativas permite beneficiarse de las siguientes ventajas:



Facilidad de acceso a contenidos y recursos educativos en formato móvil debido a su amplia implantación y accesibilidad económica.



Multitud de formatos admitidos en estos dispositivos: texto, audio, vídeo, etc.



Posibilidad de trasladar estos dispositivos y utilizarlos en diferentes lugares y momentos.

Por ello la **UNESCO** trabaja para que los gobiernos apuesten por tecnologías que hagan el aprendizaje más inclusivo, más accesible y más equitativo, a través de la elaboración de recomendaciones y la compartición de buenas prácticas.

2. Iniciativas con sello ProFuturo



Piensa en Grande

Habilidades para la vida y competencias del siglo XXI en adolescentes y jóvenes

[← Accede a ficha completa](#)

Piensa en Grande es un proyecto educativo que busca **fortalecer las habilidades para la vida y competencias del siglo XXI en adolescentes y jóvenes de entre 14 y 18 años** de edad. Desarrollado en **50 municipios de Colombia**, logra que estos se conviertan en actores principales, tanto en la identificación de problemáticas y necesidades de su contexto como en la **presentación de propuestas** que las mitiguen o solucionen, permitiéndoles **afrontar los retos de la sociedad digital**.

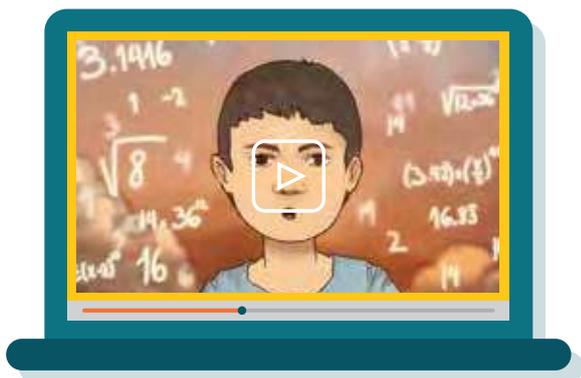


Aulas en Paz

Habilidades socioemocionales para una convivencia escolar pacífica

[← Accede a ficha completa](#)

Aulas en Paz es un proyecto educativo que busca **promover y generar la convivencia escolar pacífica** a través del desarrollo de **habilidades socioemocionales en niñas y niños de primaria**, aportando al proceso de posconflicto que atraviesa actualmente Colombia. Implementado en 13 cabeceras municipales, tiene por objeto **fomentar las reconciliaciones en docentes y niños de segundo a quinto de primaria**, a través de la formación de competencias socioemocionales trabajadas en un programa **B-learning**.



Oráculo Matemático

Un aprendizaje lúdico, para desarrollar unas matemáticas mágicas

[← Accede a ficha completa](#)

Oráculo Matemático es una propuesta educativa basada en una aplicación interactiva que **tiene como finalidad contribuir a un enfoque de aprendizaje lúdico de las matemáticas**. Se creó para ayudar a los docentes a mejorar el aprendizaje de los niños, con una herramienta que permite aplicar los principios del **mobile learning y la gamificación**, involucrando y retando a los alumnos en una historia de **magia y matemáticas**.

3. Otras iniciativas



iMlango

Eliminando barreras mediante una educación digital de calidad en entornos vulnerables

[← Accede a ficha completa](#)

iMlango es una iniciativa que **tiene como objetivo mejorar los resultados educativos en matemáticas, alfabetización y habilidades para la vida de 150.000 niños**, ofreciendo acceso a servicios y contenidos de educación digital desde un programa integral de tecnología educativa. Se ha llevado a cabo en escuelas que están ubicadas en entornos rurales o semiurbanos en cuatro condados de Kenia: Kajiado, Kilifi, Makueni y Uasin Gishu, impactando a tres niveles: individual, dentro del entorno escolar y en los hogares y comunidades.

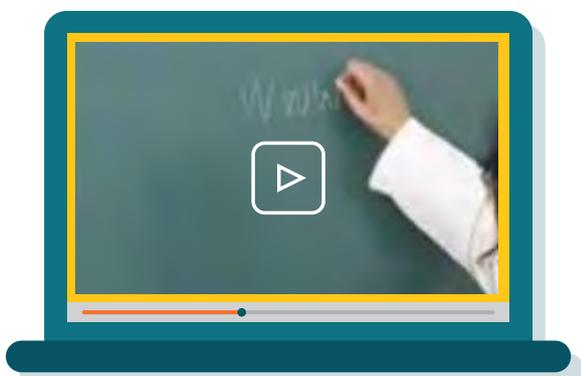


Antura and the Letters

El juego educativo digital para luchar por la paz en el conflicto sirio

[← Accede a ficha completa](#)

Antura and the Letters es un **juego educativo** creado en colaboración por Cologne Game Lab, Wixel Studios, y Video Games Without Borders, que tiene como objetivo pedagógico la **enseñanza del idioma árabe** y como objetivo psicosocial, **el apoyo al bienestar del aprendiz**. La población destinataria son los 2,3 millones de niños sirios que no van a la escuela debido al conflicto violento en su país. Estos niños viven tanto en Siria, como en Jordania, Líbano y Turquía, y en los campamentos de tránsito a Europa.



Atlas de la Diversidad

El aprendizaje cooperativo en red y los vínculos con la comunidad local

[← Accede a ficha completa](#)

Atlas de la Diversidad busca **consolidar una comunidad de aprendizaje** donde las relaciones y el intercambio entre diferentes comunidades se vean fortalecidas. En un entorno virtual se comparten proyectos, vinculados con la comunidad local (recogiendo aspectos singulares y genuinos del lugar), desde el punto de vista y la perspectiva de los alumnos. De esta manera, se pone en valor la cultura propia y se fomenta el interés por otras, en un espacio en el que participan educadores, animadores, alumnos y tutores.

4. Una mirada transformadora

1. Mirando al futuro:



Axel Rivas, experto en política, innovación y justicia educativa.

Aborda algunas cuestiones sobre la importancia de la educación como activadora de la justicia social y los retos educativos que se presentan como consecuencia del papel transformador de la tecnología.

“El acceso a Internet tiene que ser concebido como un derecho humano que permita acceder a otros derechos”, para ello, Rivas defiende la necesidad de multiplicar aquellos procesos que ya se han visto en funcionamiento y pensar en qué dinámicas permiten acelerar procesos educativos o de adaptación de la tecnología en entornos muy vulnerables. Según él, no debemos partir de cero porque ya hay un recorrido, aunque no todas las respuestas están en el pasado, hay que seguir mirando hacia lo que la tecnología nos permite a futuro.

Asimismo, afirma que “los sistemas educativos de mayor calidad son aquellos con mayor capacidad de integración social de las diferencias; por ejemplo, aquellos que tienen escuelas comprensivas, (donde la escuela secundaria tiene mayor trayectoria de recorrido común, y no tanta separación o tracking a temprana edad) contribuyen a la equidad. Otro elemento importante es el rol de los docentes, la posición de la enseñanza como un factor igualador, de reequilibrio, donde los **docentes son los agentes de instalación de la justicia educativa en el aula** a partir de proyectos que saben trabajar con la diversidad”.

Finalmente, Axel Rivas es un convencido de que pese a que “los cambios más profundos vienen de cambios más amplios en la sociedad (...) **aquello que no cambia a corto plazo no puede convertirse en una excusa que impida replanteamientos educativos**”.

2. Un enfoque inclusivo para integrar el mundo educativo con el digital.*

Ejes de la innovación



Procesos pedagógicos

Los que sitúan al alumno en el centro del aprendizaje. Liderado por el Aprendizaje basado en Proyectos y la personalización del Aprendizaje.



Disrupciones tecnológicas

Las que transforman radicalmente los procesos metodológicos de trabajo en el aula. Liderado por la tendencia internacional Flipped Classroom.



Evolución de contenidos

La que aborda el contenido desde un enfoque aplicado. Liderado por fórmulas flexibles de trabajo competencial en ejes transversales, ámbitos temáticos o competencias del siglo XXI.

Requisitos Organizativos



Liderazgo distribuido

Gestionando y organizando los equipos humanos con estructuras más horizontales, que otorgan mayor protagonismo a toda la comunidad educativa.



Asunción de riesgo

Rompiendo espacios y tiempos para desarrollar la innovación en clase, con fórmulas de evaluación que analizan el impacto y reconocen la implicación docente.



Sistematización y modelización

Acercando el mundo de la evidencia empírica a la práctica escolar, para así poder replicar y escalar las transformaciones educativas.

Aprendizaje digital auténtico

*Elaborado a partir del artículo de Francesc Pedró Sobre "Tendencias internacionales en innovación educativa: retos y oportunidades" en SISTEMAS EDUCATIVOS DECENTES Fernando Rey y Mariano Jabonero (Coords.) Ed. Fundación Santillana.

3. Algunas conclusiones conectadas con las tendencias observadas desde la innovación educativa

La principal conclusión de los retos abordados tiene que ver con las posibilidades que ofrece un enfoque de aprendizaje mediado por un componente digital. Se pone de manifiesto que es viable un aprendizaje ubicuo en tiempos y espacios:



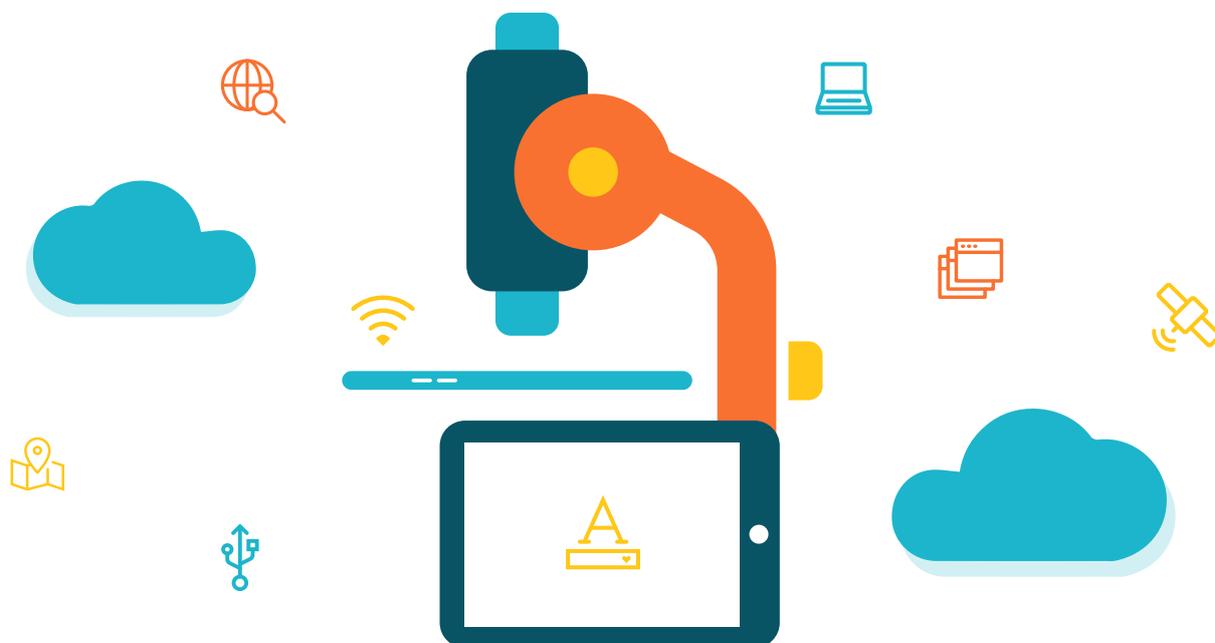
Reduciendo barreras en el aprendizaje no formal y formal, impactando en diferentes ámbitos del trabajo en el aula, según las necesidades y ritmos del alumnado.

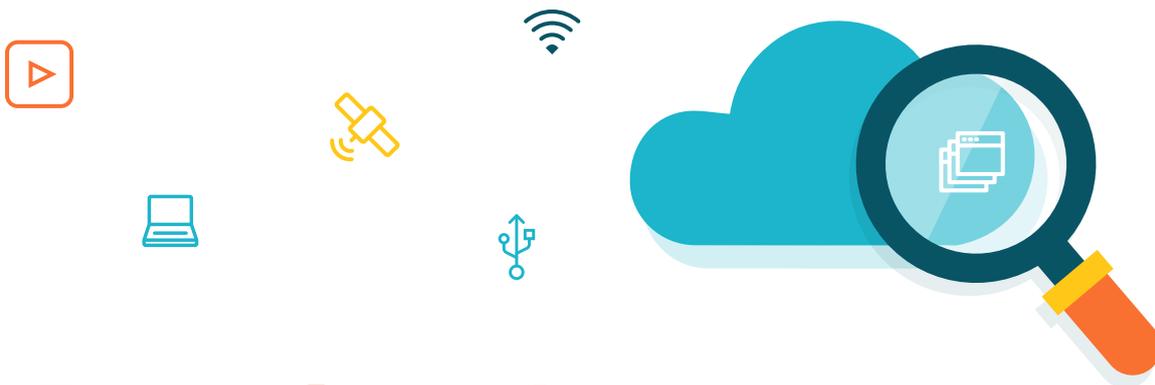


Permitiendo la continuidad en el aprendizaje incluso ante interrupciones no queridas (conflictos, enfermedades, etc.).



De forma asequible, con posibilidad de replicar y escalar las mejores prácticas y posibilitando el apoyo y mentorización entre docentes.





5. Para saber más...

Con la finalidad de hacer partícipe a la comunidad educativa, el Observatorio lanza el **Termómetro**, orientado a **consultar sobre diversas preocupaciones educativas** relacionadas con los retos abordados.

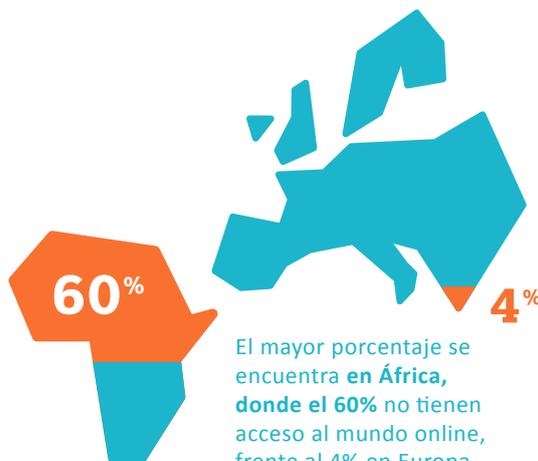
¿Un proceso de aprendizaje mediado por TIC permite reducir brechas de inserción social y laboral?

La tecnología digital está cambiando el mundo, sin embargo, el acceso a la misma está provocando una nueva brecha entre aquellos que tienen acceso y los que no. Según datos del informe de UNICEF “[The State of the World’s Children 2017: Children in a Digital World](#)”:



29%

El **29%** de los jóvenes (unos 346 millones de personas) no están conectados.



El mayor porcentaje se encuentra **en África**, donde el **60%** no tienen acceso al mundo online, frente al **4%** en Europa.

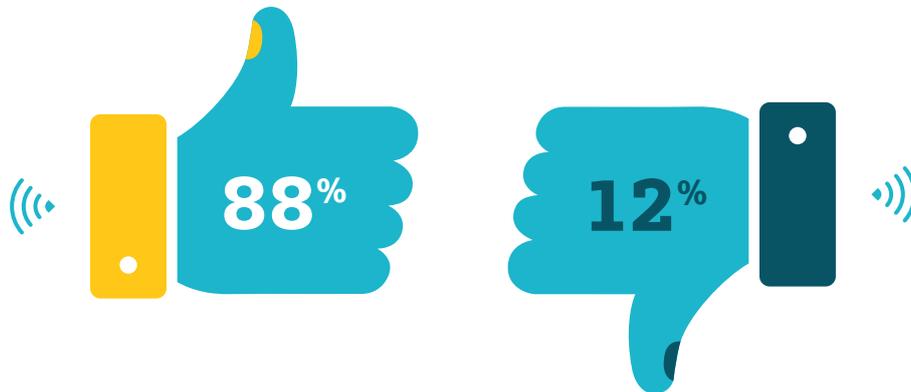


La Sociedad Digital refleja brechas económicas: **amplifica las oportunidades de niños y niñas de entornos más favorecidos** mientras reduce las de los más desfavorecidos.



Asimismo, la brecha digital se acompaña de una brecha de género: **un 12% más de hombres que de mujeres utiliza Internet.**

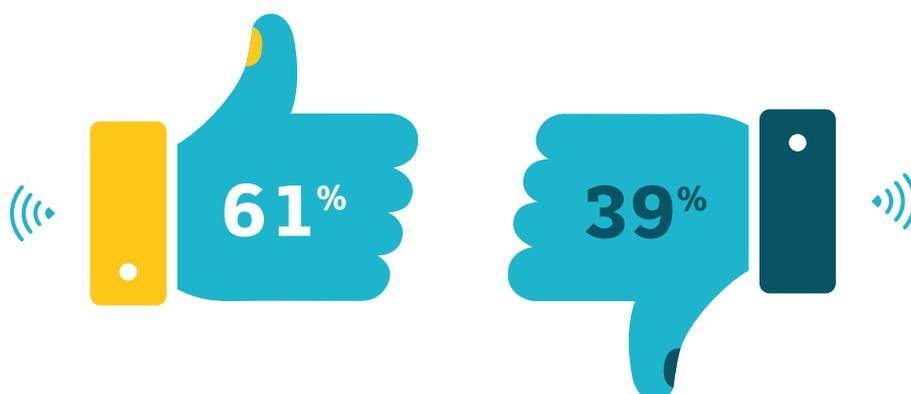
Un elevado porcentaje de los participantes del primer Termómetro afirmaron que el aprendizaje mediado por TIC contribuye a la reducción de brechas de inserción social y laboral. En este sentido, Irina Bokova, Directora General de UNESCO, en el informe [“Recommendations for action: bridging the gender gap in Internet and broadband access and use”](#), afirma: “El desarrollo continuo de nuevas tecnologías y su aplicación a procesos económicos, políticos y sociales está creando nuevas oportunidades que pueden mejorar la calidad de vida de las personas. **Para ser sostenibles, todas las nuevas oportunidades deben estar disponibles para todos, empoderar a todos**, en beneficio de todos, especialmente niños y mujeres”.



¿Crees que es posible acceder a una educación de calidad en un campo de refugiados?

Según [UN Refugee Agency \(UNHCR\)](#), para que un joven refugiado alcance el nivel de educación universitaria, debe superar barreras importantes y solo 1 de cada 100 lo consigue. En comparación, un poco más de un tercio de los jóvenes en edad universitaria de todo el mundo se encuentra cursando educación superior. Así, los jóvenes refugiados se encuentran en gran desventaja para acceder a la educación universitaria, así como a la capacitación técnica y profesional.

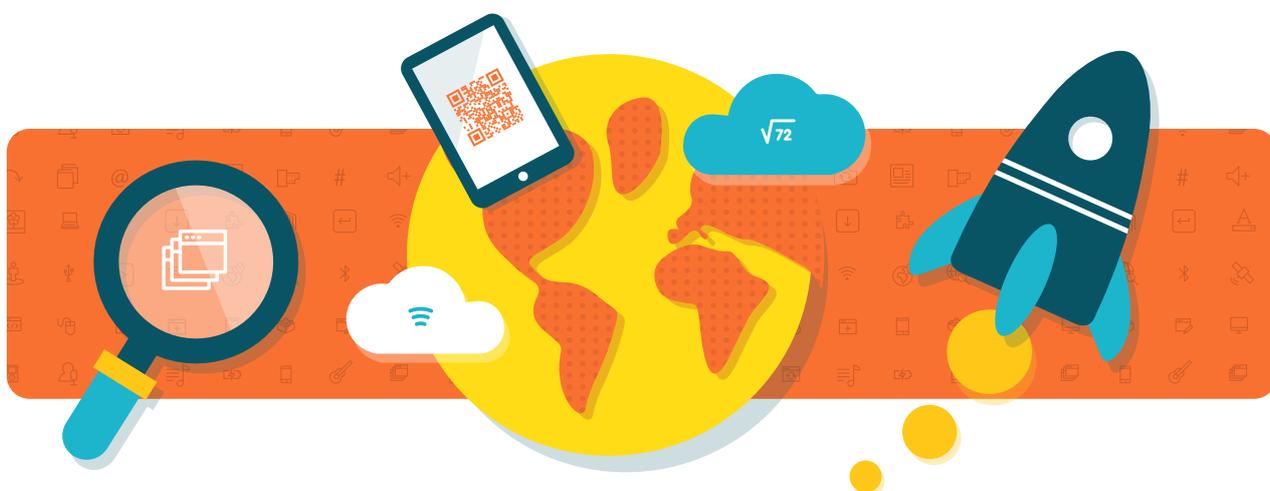
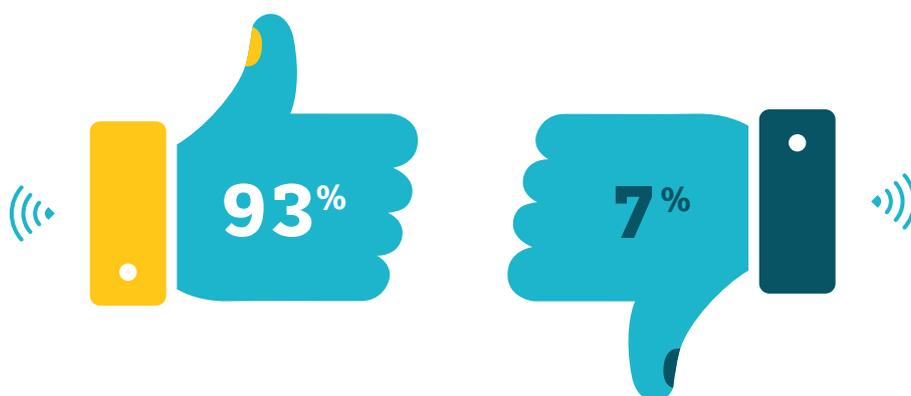
Los resultados del segundo Termómetro muestran una tendencia a considerar la posibilidad de acceder a una educación de calidad en campos de refugiados. El informe [“A lifeline to learning: Leveraging technology to support education for refugees”](#), que recoge numerosas iniciativas desarrolladas en campos de refugiados, lo demuestra. En este sentido, un ejemplo interesante es la ya mencionada iniciativa Antura and the Letters, un juego móvil que enseña lectoescritura árabe.



¿Consideras factible una propuesta de aprendizaje digital en escuelas de todo el mundo empleando los dispositivos móviles de los propios alumnos?

Las relaciones individuales y la vida pública están siendo reorganizadas: 'e-government', 'e-service', 'e-health' y 'e-learning'. Estos servicios conectados pueden empoderar a las personas ofreciéndoles un acceso mayor a oportunidades socioeconómicas. Pero también surgen nuevos desafíos: **las personas carentes de habilidades digitales o acceso a Internet corren el riesgo de caer en la exclusión social**. La educación juega un papel fundamental en este reto. En [Mobile Learning Week 2018 de UNESCO](#), se reflexionó sobre este y otros problemas globales que surgen de la inminente digitalización social.

Los resultados arrojan una clara tendencia a considerar que el mobile learning empleando los dispositivos de los propios alumnos (Bring Your Own Device) es posible. Una investigación de [European Schoolnet](#), a finales de 2014, descubrió que el planteamiento BYOD se está generalizando en el ámbito de la educación y que las escuelas están desarrollando políticas que permiten a estudiantes y profesores conectarse y utilizar sus propios equipos portátiles (teléfonos inteligentes, tableta...).



ProFuturo