



Programa BridgeAI WP3

Por: Fthia in Action



Módulo 2

IA para la inclusión social

Plan de lección 1



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Procedimiento de la lección:

Fecha	
Profesorado	
Trimestre	
Semana	
Nivel educativo	Educación Secundaria (10–14 años)
Duración (en horas)	2 horas
Área principal de aprendizaje	Alfabetización digital / Ciencias Sociales
Tema/enfoque	Herramientas de accesibilidad basadas en IA
Nombre de la lección	Cuando la IA elimina barreras para el aprendizaje
Resultados previstos	Al finalizar la lección, el alumnado será capaz de: • Explicar el concepto de accesibilidad en la educación • Identificar herramientas de IA que favorecen un aprendizaje inclusivo • Evaluar críticamente las herramientas de IA en términos de facilidad de uso y equidad • Reflexionar sobre cómo la tecnología puede reducir la desigualdad
Descripción de la lección Breve descripción: Esta lección introduce al alumnado en herramientas de accesibilidad basadas en IA, como la traducción, la conversión de voz a texto, la conversión de texto a voz y los sistemas de aprendizaje adaptativo. El alumnado explora cómo estas herramientas	

ayudan a estudiantes con discapacidad, barreras lingüísticas y diferentes necesidades de aprendizaje, utilizando ejemplos presentados en la presentación del módulo.

Requisitos previos para este plan de lección:

- Ordenadores/tabletas (1 por grupo)
- Acceso a Internet
- Proyector
- Fichas de trabajo (definiciones y evaluación)
- Presentación del Módulo 2 de BridgeAI

Plan de lección

Duración: 2 horas

Inicio: (20 minutos)

El docente inicia un debate guiado:

- “¿Todo el alumnado aprende de la misma manera?”
- “¿Qué dificultades puede encontrar parte del alumnado en la escuela?”
- “¿Qué podría facilitar el aprendizaje para todas las personas?”

El alumnado forma grupos de 4 y realiza una tarea en la que define la accesibilidad y aporta al menos dos ejemplos de la vida escolar cotidiana.

Introducción de nuevos contenidos:

Utilizando la presentación del Módulo 2 de BridgeAI, el docente explica:

- Qué significa la accesibilidad
- Cómo funcionan las herramientas de IA (explicación básica y no técnica)
- Ejemplos de herramientas de accesibilidad con IA mostradas en la presentación

El docente muestra una de las herramientas presentadas (por ejemplo, traducción o conversión de voz a texto) y anima al alumnado a observar:

- Facilidad de uso
- Quién se beneficia más
- Posibles dificultades

Práctica guiada: (40 minutos)

El alumnado trabaja en grupos para analizar diferentes herramientas de IA descritas en la presentación.

Cada grupo realiza una evaluación centrada en:

- Usuarios destinatarios (alumnado con discapacidad, personas migrantes y estudiantes de idiomas)
- Ventajas
- Limitaciones
- Utilidad en el aula

El docente recorre los grupos, apoya el debate y formula preguntas de reflexión.

Práctica independiente: (20 minutos)

Cada grupo crea un póster infográfico (Canva) que muestre:

- Una herramienta de accesibilidad con IA
- A quién ayuda
- Por qué favorece la inclusión

Cierre:

Los grupos presentan brevemente sus pósteres.

Reflexión de la clase:

- “¿Deberían las herramientas de accesibilidad estar disponibles para todas las personas?”
- “¿Por qué es importante la inclusión en la educación?”