# VADEMECUM

Digital
Empowerment
Campaign

Funded by
the European Union

# DIGITAL EMPOWERMENT CAMPAIGN

*Un Vademécum para la Educación de Adultos Inclusiva y la Movilidad Erasmus+ para Estudiantes con Discapacidades*

Erasmus+ KA210-ADU - Colaboración a pequeña escala en materia de educación de adultos

Código del proyecto: 2024-2-IT02-KA210-ADU-000281588

Duración: 1 de febrero de 2025 – 31 de julio de 2026

**Cofinanciado por la Unión Europea**

Funded by
the European Union

# Información y Créditos del Proyecto

Esta publicación es una producción intelectual del proyecto Erasmus+ Digital Empowerment Campaign (DEC).

| **Título del proyecto** | **Digital Empowerment Campaign (DEC)** |
|---|---|
| Programa | Erasmus+ |
| Tipo de acción | KA210-ADU - Colaboraciónes a pequeña escala en la educación de adultos |
| Código del proyecto | 2024-2-IT02-KA210-ADU-000281588 |
| Duración | 1 de febrero de 2025 – 31 de julio de 2026 |
| Agencia nacional | IT02 - Agenzia Nazionale Erasmus+ INDIRE |
| Coordinador | YouNet Reggio-Emilia (Italia) |
| Socios | Erasmus Learning Academy - ELA SL (España); FuturaProject (Polonia) |

**Aviso legal**
Cofinanciado por la Unión Europea. Sin embargo, las opiniones expresadas son únicamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea o de la Agencia Nacional Italiana para el programa Erasmus+ (INDIRE). Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser consideradas responsables de ellas.

**Derechos de autor y licencia**
Este documento puede reproducirse y adaptarse con fines educativos no comerciales, siempre que secite la fuente.

# La Colaboración

Digital Empowerment Campaign reúne a tres organizaciones activas en la educación de adultos y el aprendizaje permanente en Italia, España y Polonia. Su experiencia complementaria - aprendizaje inclusivo y digital de adultos, gestión de proyectos europeos y capacidades empresariales y del mercado laboral - sustenta el contenido de este Vademécum.

## YouNet Reggio-Emilia (Italia) - Coordinador

El colaborador YouNet Reggio-Emilia es la asociación hermana de YouNet APS y fue creada para la implementación de proyectos de formación y movilidad internacional en el territorio de Reggio Emilia y Parma dentro del programa Erasmus +.
La misión principal de YouNet Reggio-Emilia, a través de la realización de proyectos de prácticas profesionales y educativas, es fortalecer la empleabilidad de los jóvenes y facilitar su transición al mercado laboral gracias a la experiencia multifacética de la movilidad transnacional.
Para ello, YouNet Reggio-Emilia promueve y gestiona la organización, a nivel local e internacional, de actividades de voluntariado y actividades de formación a corto, medio y largo plazo. De este modo, los voluntarios y los empleados adquieren conocimientos y capacidades estratégicas en la gestión de proyectos europeos, en particular en el programa Erasmus+.
Todas nuestras iniciativas tienen como objetivo construir una sociedad inclusiva y tolerante basada en el diálogo, apoyar y fomentar la ciudadanía activa promoviendo el crecimiento de la dimensión europea e intercultural, haciendo hincapié en los jóvenes y las autoridades locales con las que colaboramos.
Creemos que nuestras iniciativas de movilidad, voluntariado y formación técnico-profesional pueden

contribuir a la renovación del sistema educativo tradicional y a la promoción del intercambio con las realidades locales.

## Erasmus Learning Academy - ELA SL (España)

La Academia de Aprendizaje Erasmus (ELA) es un centro de formación que apoya firmemente y cree en la innovación, la modernización y la internacionalización de la educación.
Diseñamos e impartimos cursos de formación y eventos de formación estructurados para profesores, formadores, directores y otro personal educativo, y les apoyamos en la participación en experiencias de movilidad educativa (por ejemplo, observación de puestos de trabajo, visitas de estudio) para fomentar la mejora de sus competencias y la calidad de la educación. Nuestra misión es fomentar la excelencia y las mejoras de calidad en la educación y la formación. Hemos trabajado en el sector de la educación durante más de 10 años, por lo que conocemos el contexto real y los desafíos a los que se enfrentan los docentes todos los días.
Impulsados por nuestro enfoque genuino, motivado y apasionado, participamos regularmente en capacitaciones internacionales y conferencias europeas para mantener nuestros conocimientos actualizados. Participamos activamente en la red de organizaciones Erasmus de muchas maneras: acoger a participantes de otros países y enviar a nuestro personal al extranjero a través de proyectos de movilidad Erasmus+ KA1; participar en conferencias y actividades de contacto organizadas por las agencias nacionales y las instituciones de la UE; diseñar o participar en proyectos de innovación y colaboraciones estratégicas de la Acción Clave 2 de Erasmus+; y compartir nuestros conocimientos con organizaciones que tienen menos experiencia en el Programa proporcionando asesoramiento, tutoría u otro tipo de apoyo.

## FuturaProject (Polonia)

FuturaProject es una organización especializada en consultoría empresarial y apoyo al emprendimiento, con un fuerte enfoque en ayudar a los adultos a desarrollar habilidades alineadas con el mercado laboral actual y las tendencias empresariales emergentes.
Diseñamos y entregamos programas a medida destinados a fomentar las competencias empresariales, la innovación y el crecimiento profesional. Nuestras actividades combinan una orientación empresarial práctica con estrategias de desarrollo modernas, incluida la integración de herramientas digitales e inteligencia artificial, para garantizar que nuestros servicios sigan siendo relevantes, actualizados y sensibles a las necesidades del mercado.
A través de consultoría, tutoría y apoyo estructurado, FuturaProject asiste a adultos que desean fortalecer su perfil profesional, lanzar nuevas iniciativas o mejorar su desempeño en entornos competitivos. Promovemos un enfoque orientado a los resultados que transforma las ideas en oportunidades concretas y apoya el desarrollo empresarial sostenible.
Nuestros beneficiarios provienen de diversos orígenes profesionales y grupos de edad, lo que refleja la naturaleza inclusiva de nuestra misión. Trabajamos estrechamente con cada participante para comprender sus necesidades y objetivos individuales, ofreciendo soluciones personalizadas que mejoran las habilidades, la adaptabilidad y las perspectivas de carrera a largo plazo. Nuestro compromiso es empoderar a los adultos para que participen activamente en el mercado laboral y contribuyan a la innovación y el crecimiento económico.

**Índice**

**Información y Créditos del Proyecto** ..... 2
**YouNet Reggio-Emilia (Italia) - Coordinador** ..... 2
**Erasmus Learning Academy - ELA SL (España)** ..... 3
**FuturaProject (Polonia)** ..... 3
**Acerca de Digital Empowerment Campaign** ..... 6
**¿Qué es DEC?** ..... 6
**La visión detrás de esta publicación** ..... 6
**De la escucha a la acción** ..... 6
**Qué es este Vademécum, y para quién es** ..... 7
**Cómo se desarrolló este Vademécum** ..... 7
**La estructura de un vistazo** ..... 7
**Cómo se conectan los capítulos** ..... 7
**Características a buscar** ..... 8
**Rutas de lectura sugeridas** ..... 8
**Términos y siglas clave** ..... 8
**CAPÍTULO 1 - Análisis de necesidades y base empírica** ..... 9
**1. Introducción** ..... 9
**2. Marco metodológico** ..... 10
**3. Principales conclusiones: personal de educación de adultos** ..... 10
**4. Principales conclusiones: estudiantes adultos con discapacidad** ..... 18
**5. Conclusiones comparativas: Personal y Estudiantes con Discapacidades** ..... 25
**6. Recomendaciones operativas integradas** ..... 27
**ANEXO – Cuadros recapitulativos y cifras** ..... 28
**CAPÍTULO 2 - Directrices y buenas prácticas para la inclusión en la educación de adultos** ..... 40
**Resumen** ..... 40
**Marco teórico** ..... 40
**2.2 Principios Básicos de Inclusión en la Educación** ..... 42
**2.3 Mejores prácticas de enseñanza inclusiva listas para usar** ..... 45
**2.4 Herramientas y materiales de enseñanza gratuitos o de bajo costo** ..... 49
**Indicaciones futuras** ..... 53
**Referencias y lecturas adicionales** ..... 54
**CAPÍTULO 3: Medidas para aumentar la participación en Oportunidades de Movilidad Erasmus+** ..... 55
**Por qué la acción clave 1 de Erasmus+ es importante para la inclusión en la educación de adultos** ..... 55
**Medidas de inclusión en la movilidad Erasmus+** ..... 56
**Evaluación de las necesidades individuales antes de la movilidad** ..... 57
**Accesibilidad de los viajes y el alojamiento** ..... 58
**Accesibilidad de las actividades de aprendizaje** ..... 58
**Estrategias prácticas para actividades de aprendizaje accesibles:** ..... 58
**Lista de comprobación de facilitación inclusiva:** ..... 59
**Materiales de comunicación y aprendizaje** ..... 59
**Preparación digital mínima** ..... 61
**Apoyo antes, durante y después de la movilidad** ..... 61

**Inclusión en Erasmus+: Definiciones e instrumentos de financiación..... 63**
**La inclusión como prioridad del programa..... 63**
**«Menos oportunidades» y necesidades relacionadas con la discapacidad..... 64**
**Lista de comprobación de documentación y pruebas..... 66**
**Notificación de costes excepcionales en el módulo de beneficiarios..... 67**
**Lista de comprobación interna práctica antes del cierre del proyecto..... 67**

# Acerca de Digital Empowerment Campaign

Esta publicación es el principal resultado de Digital Empowerment Campaign (DEC), un proyecto Erasmus+ dedicado a hacer que la educación de adultos y la movilidad internacional sean realmente accesibles para los estudiantes con discapacidad. Reúne, en un único manual práctico, las pruebas recogidas durante el proyecto y las herramientas y medidas concretas desarrolladas en respuesta a dichas pruebas.

## ¿Qué es DEC?

Digital Empowerment Campaign es una colaboración a pequeña escala en la educación de adultos (Erasmus+ KA210-ADU), llevada a cabo entre febrero de 2025 y julio de 2026 por tres organizaciones de Italia, España y Polonia: YouNet Reggio-Emilia (coordinadora, Italia), Erasmus Learning Academy - ELA SL (España) y FuturaProject (Polonia).
El proyecto responde a una desigualdad persistente en la educación de adultos europea: los adultos con discapacidad siguen estando entre los grupos menos capaces de acceder a oportunidades de aprendizaje y movilidad internacional, no porque carezcan de capacidad o motivación, sino porque los programas, los materiales y los entornos de aprendizaje se diseñan con demasiada frecuencia sin tenerlos en cuenta.

## La visión detrás de esta publicación

DEC parte de una simple convicción: el acceso no es lo mismo que la participación. Ofrecer a un alumno un lugar en un curso, o un asiento en una movilidad, no hace que esa experiencia sea significativa por sí misma. La participación real depende de si el contenido, las herramientas y los entornos son realmente utilizables, y de si los alumnos se sienten seguros, preparados y apoyados.
La respuesta del proyecto reúne dos marcos europeos de competencias - DigComp (competencias digitales) y LifeComp (competencias personales, sociales y de aprendizaje para aprender) - en la creencia de que las capacidades digitales y para la vida, desarrolladas conjuntamente, son las que convierten el acceso en una verdadera inclusión. Las competencias digitales ayudan a los alumnos a superar las barreras físicas y de comunicación y a alcanzar oportunidades educativas y profesionales; las competencias vitales les dan la confianza, la motivación y la resiliencia para apropiarse de su aprendizaje. Tampoco es suficiente por sí solo, y este enfoque combinado es el hilo conductor que atraviesa todo el Vademécum.

## De la escucha a la acción

Este Vademécum fue construido en una secuencia deliberada: primero escuchando, luego respondiendo. El proyecto comenzó con un Análisis de Necesidades transnacional que reunió las perspectivas tanto del personal de educación de adultos como de los estudiantes adultos con discapacidades en los tres países.
Las pruebas que surgieron - que los obstáculos reales rara vez se refieren al acceso a la tecnología, sino más bien al contenido inaccesible, el coste, la baja confianza y la falta de orientaciones claras - dieron forma a todo lo que siguió. Las recomendaciones extraídas de ese análisis son respondidas directamente por los capítulos que le siguen: una centrada en la práctica docente inclusiva cotidiana y otra en la participación en la movilidad Erasmus+.

## Qué es este Vademécum, y para quién es

Este Vademécum es un manual práctico y basado en la evidencia para hacer que la educación de adultos sea más inclusiva para los estudiantes con discapacidades. Está escrito sobre todo para las organizaciones de educación de adultos y su personal (formadores, educadores, tutores, coordinadores de proyectos y equipos administrativos) que desean adaptar sus programas y sus actividades de movilidad sin necesidad de conocimientos técnicos especializados o grandes presupuestos.
Los estudiantes con discapacidades son los beneficiarios finales: cada recomendación tiene por objeto ampliar su acceso a la educación de adultos y al aprendizaje internacional, así como su participación en ellos. Las orientaciones favorecen deliberadamente soluciones de bajo coste, replicables y eficientes en el tiempo, porque estas son las condiciones en las que las pequeñas organizaciones que conforman gran parte del sector europeo de la educación de adultos pueden poner en práctica de manera realista la inclusión.

## Cómo se desarrolló este Vademécum

El manual fue co-creado por las tres organizaciones asociadas, cada una aportando su propia experiencia y perspectiva nacional. Se basa en las pruebas sobre el terreno recopiladas durante el proyecto y está en consonancia con los marcos políticos europeos para la inclusión y las competencias clave, incluidos el pilar europeo de derechos sociales, la Estrategia de Inclusión y Diversidad Erasmus+, la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad y los marcos DigComp y LifeComp.
El Vademécum se publica como documento digital accesible y está disponible en cuatro idiomas (italiano, español, polaco e inglés) para apoyar el uso más amplio posible en las comunidades europeas de educación de adultos

# Cómo leer este vademécum?

Este Vademécum está diseñado para ser una herramienta de trabajo en lugar de un informe para ser leído una vez. Esta breve sección explica cómo se organiza y cómo encontrar lo que necesita rápidamente.

## La estructura de un vistazo

El Vademécum se organiza en tres capítulos que siguen la lógica del proyecto: desde la comprensión de las necesidades, pasando por la actuación en el aula, hasta la actuación en movilidad:

- **Capítulo 1 - Análisis de las necesidades y base empírica:** presenta los resultados de la encuesta transnacional al personal de educación de adultos y a los alumnos con discapacidad, los obstáculos detectados y las recomendaciones operativas que se derivan de ellos.
- **Capítulo 2 - Directrices y buenas prácticas para la inclusión:** ofrece principios prácticos, prácticas de enseñanza listas para usar y herramientas gratuitas o de bajo coste para hacer que la educación cotidiana de adultos sea más inclusiva.
- **Capítulo 3 - Medidas para aumentar la participación en las oportunidades de movilidad de Erasmus+:** proporciona orientaciones concretas para hacer accesible la movilidad internacional, desde la preparación y el acompañamiento hasta la financiación y el seguimiento de la inclusión.

## Cómo se conectan los capítulos

Los tres capítulos están destinados a ser leídos como un todo conectado. El capítulo 1 establece lo que los alumnos y el personal realmente necesitan; Los capítulos 2 y 3 responden a estas necesidades con medidas concretas. A lo largo de los dos capítulos prácticos, las notas recurrentes «Este enfoque se

alinea con …» vinculan cada recomendación con una conclusión específica del análisis de necesidades, de modo que el lector siempre puede ver por qué se sugiere una práctica determinada. Los estudios de casos se numeran en una única secuencia continua a lo largo de los capítulos prácticos (prácticas 1 a 2 en el capítulo 2 y mejores prácticas 3 a 10 en el capítulo 3), lo que refleja esta lógica compartida.

## Características a buscar

Para hacer que el Vademécum sea fácil de usar en la práctica diaria, aparecen varios elementos recurrentes a lo largo:

- **«Este enfoque se ajusta a las notas de …».** Conectar cada práctica con las pruebas del capítulo 1.
- **Estudios de casos y mejores prácticas:** ejemplos del mundo real (numerados del 1 al 10) que muestran cómo funcionan las medidas en la práctica.
- **Cartografía de barreras y soluciones:** un cuadro de referencia rápida que hace coincidir los obstáculos comunes con las soluciones basadas en datos contrastados.
- **Listas de control:** listas listas para usar para planificar actividades accesibles, movilidad y presentación de informes.
- **Tarjetas de herramientas con guías de «Cómo usar»** y notas de accesibilidad: herramientas digitales prácticas, en su mayoría gratuitas o de bajo coste, cada una con orientaciones sobre su uso inclusivo.
- **Referencias cruzadas** - Enlaces «See…» que conectan secciones relacionadas a través de los capítulos.

## Rutas de lectura sugeridas

El Vademécum se puede leer de principio a fin, pero los lectores con prisa también pueden ingresarlo en el punto más relevante para ellos:

- Los formadores y educadores que buscan hacer su enseñanza más inclusiva pueden ir directamente al Capítulo 2.
- Los coordinadores de movilidad y de proyectos que preparen actividades Erasmus+ encontrarán las orientaciones más pertinentes en el capítulo 3, incluida la sección sobre financiación de la inclusión.
- Los gerentes y los tomadores de decisiones que quieren la evidencia y las prioridades primero deben comenzar con el Capítulo 1 y sus recomendaciones operativas.

Cualquiera que sea el punto de entrada que elija, el Análisis de Necesidades en el Capítulo 1 proporciona la justificación detrás de cada recomendación en el resto del documento.

### Términos y siglas clave

- **EdA/Educación de adultos:** oferta de educación y formación para adultos.
- **DigComp:** el Marco Europeo de Competencias Digitales para los Ciudadanos.
- **LifeComp:** el Marco Europeo de Competencias Personales, Sociales y de Aprendizaje para Aprender a Aprender.
- **Acción clave 1** - Acción clave 1 de Erasmus+ (movilidad de las personas por motivos de aprendizaje).
- **UDL** - Diseño Universal para el Aprendizaje.
- **WCAG** - Directrices de Accesibilidad al Contenido Web.
- «**Menos oportunidades»:** el término Erasmus+ para las personas que se enfrentan a obstáculos (por ejemplo, discapacidad, económicos, sociales o geográficos) que limitan su acceso a sus oportunidades.

# CAPÍTULO 1 - Análisis de necesidades y base empírica

**Socio principal: FuturaProject**

Este capítulo presenta los resultados del Análisis de Necesidades realizado en el marco del proyecto Erasmus+ KA210-ADU "Digital Empowerment Campaign" (DEC). El análisis recogió 159 respuestas validadas del personal de educación de adultos y estudiantes adultos con discapacidad en Italia, España y Polonia, utilizando dos cuestionarios estructurados en línea alineados con los marcos DIGCOMP y LIFECOMP.

Los resultados revelan una base alentadora para la educación digital inclusiva de adultos: los alumnos poseen un acceso tecnológico sólido y capacidades digitales fundamentales, mientras que el personal demuestra una actitud positiva hacia la inclusión y sólidas competencias digitales básicas. Sin embargo, persisten lagunas sistémicas en ambas partes. El personal carece de conocimientos sobre las normas de accesibilidad, el diseño universal para el aprendizaje y las capacidades digitales avanzadas necesarias para producir contenidos inclusivos. Los alumnos se enfrentan a importantes obstáculos relacionados con contenidos y entornos inaccesibles, limitaciones financieras, motivación limitada y baja confianza, en particular en lo que respecta a las oportunidades de movilidad de Erasmus+.

Las convergencias clave entre los dos grupos apuntan a una necesidad compartida de contenidos y entornos de aprendizaje accesibles en lugar de una mejor tecnología, de soluciones económicamente sostenibles y de orientación específica y apoyo motivacional para aumentar la participación tanto en los programas de EdA como en la movilidad Erasmus+.

Estos hallazgos informan directamente las recomendaciones presentadas en los capítulos 2 y 3 del presente Vademécum, que proporcionan directrices prácticas para prácticas educativas inclusivas y estrategias para facilitar el acceso de los estudiantes con discapacidad a las oportunidades de Erasmus+.

Palabras clave Análisis de necesidades, educación de adultos, inclusión de la discapacidad, DIGCOMP, LIFECOMP

## 1. Introducción

El Análisis de Necesidades representa una actividad central del proyecto Erasmus+ KA210-ADU "Digital Empowerment Campaign" (DEC) y constituye la base basada en la evidencia para todos los resultados posteriores del proyecto.
Su objetivo principal era:

- Identificar los obstáculos existentes a la participación en la educación de adultos y las oportunidades de movilidad de Erasmus+ para los estudiantes con discapacidad.
- Evaluar el nivel de competencias digitales (DIGCOMP) y competencias vitales (LIFECOMP) entre el personal de educación de adultos y los alumnos con discapacidad.
- Recopilar datos para fundamentar el diseño de resultados de proyectos inclusivos, accesibles y basados en las necesidades.

El análisis adoptó una doble perspectiva, reuniendo evidencia tanto de profesionales de EdA como de estudiantes adultos con discapacidades en Italia, España y Polonia. Este enfoque garantizó que las conclusiones reflejaran no solo la capacidad organizativa y la preparación del personal, sino también la experiencia vivida, las necesidades y las aspiraciones de los propios alumnos.
Los resultados presentados en este capítulo informan directamente sobre las recomendaciones prácticas y directrices desarrolladas en el capítulo 2 (Directrices y buenas prácticas para la inclusión) y en el capítulo 3 (Medidas para aumentar la participación en las oportunidades de movilidad de Erasmus+).

## 2. Marco metodológico

**Grupos destinatarios implicados**

El análisis de necesidades se centró en dos grupos complementarios:

- Personal de educación de adultos: Formadores, educadores, tutores y personal administrativo que trabajan en organizaciones de educación de adultos, ONG, centros de formación y cooperativas sociales, que finalmente participan directamente en el apoyo a los estudiantes adultos con discapacidad.
- Estudiantes adultos con discapacidades: Adultos de entre 20 y 65 años, con discapacidades físicas, sensoriales o cognitivas, que a menudo se caracterizan por bajos niveles de educación formal y un acceso limitado a las herramientas digitales.
-

La doble perspectiva garantizó una comprensión holística tanto de la capacidad organizativa como de la experiencia del alumno.

**Herramientas y enfoque de recopilación de datos**

El Análisis de Necesidades se llevó a cabo a través de un enfoque de métodos mixtos que combina la recopilación de datos cuantitativos y cualitativos.

Principales características de la metodología aplicada en el estudio:

- Dos cuestionarios estructurados en línea, uno para el personal y otro para los alumnos.
- Formato digital para garantizar la accesibilidad y la participación transnacional (formularios Microsoft)
- Se agregaron datos cuantitativos para identificar tendencias, lagunas y necesidades recurrentes
- Las respuestas cualitativas fueron codificadas y agrupadas por áreas temáticas.

**Alineación con los marcos DIGCOMP y LIFECOMP**

Los cuestionarios utilizados en el estudio se desarrollaron en consonancia con LifeComp y DigComp, que son marcos conceptuales desarrollados por el Centro Común de Investigación (JRC) de la Comisión Europea para definir y promover las capacidades esenciales para la vida, el aprendizaje y el trabajo en el siglo XXI. Forman parte de una iniciativa europea más amplia para fomentar el aprendizaje permanente.

**Países implicados y tamaño de la muestra**

Los cuestionarios se difundieron en Italia, España y Polonia. Además, para llegar a un grupo más amplio de encuestados, se elaboraron y distribuyeron cuestionarios en inglés.

El Análisis de Necesidades recogió 159 respuestas validadas.

## 3. Principales conclusiones: personal de educación de adultos

**Perfil de los encuestados**

La muestra de personal muestra un nivel generalmente alto de experiencia en educación de adultos, con casi la mitad de los encuestados con más de diez años de práctica profesional. Esto confirma la fiabilidad de los datos, ya que las respuestas se basan en la experiencia educativa a largo plazo y en la vida real.

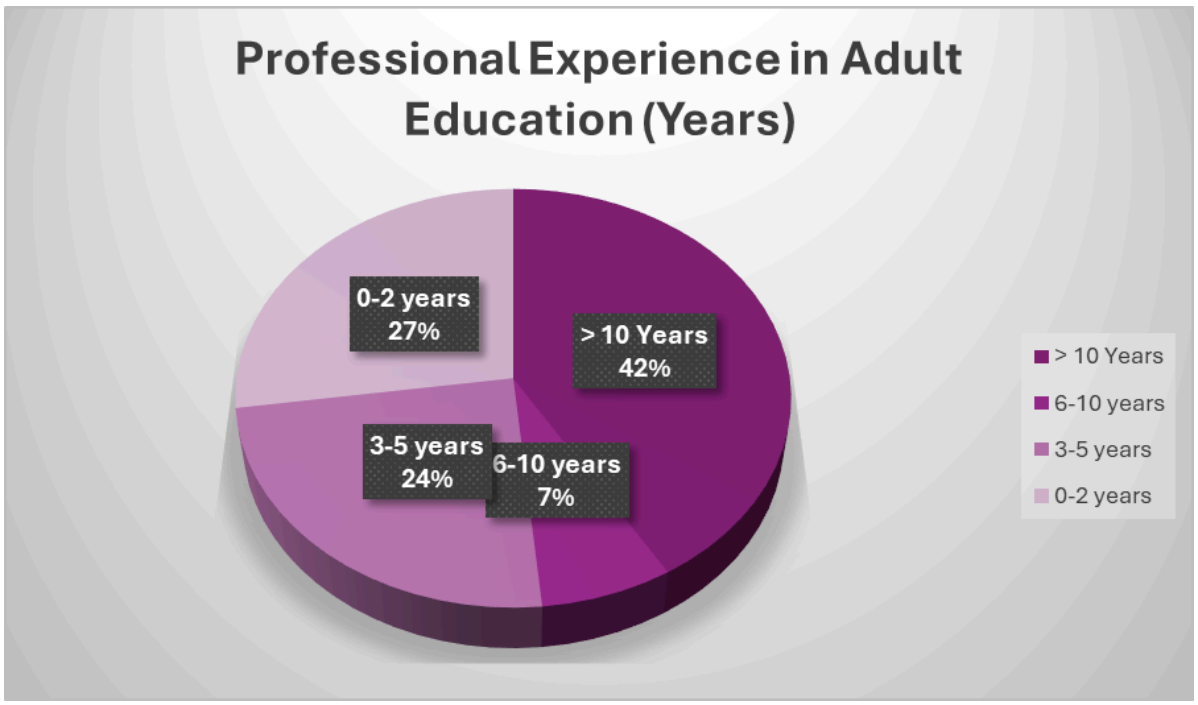


*Ilustración 1 – Experiencia profesional en educación de adultos (años). Distribución de los encuestados por años de experiencia profesional en el sector de la educación de adultos.*

La mayoría de los encuestados trabajan en contextos organizativos no institucionales o híbridos, principalmente dentro de ONG y organizaciones del tercer sector. Esta diversidad pone de relieve la necesidad de soluciones prácticas y flexibles que puedan aplicarse en entornos con diferentes niveles de recursos, procedimientos y apoyo estructural.

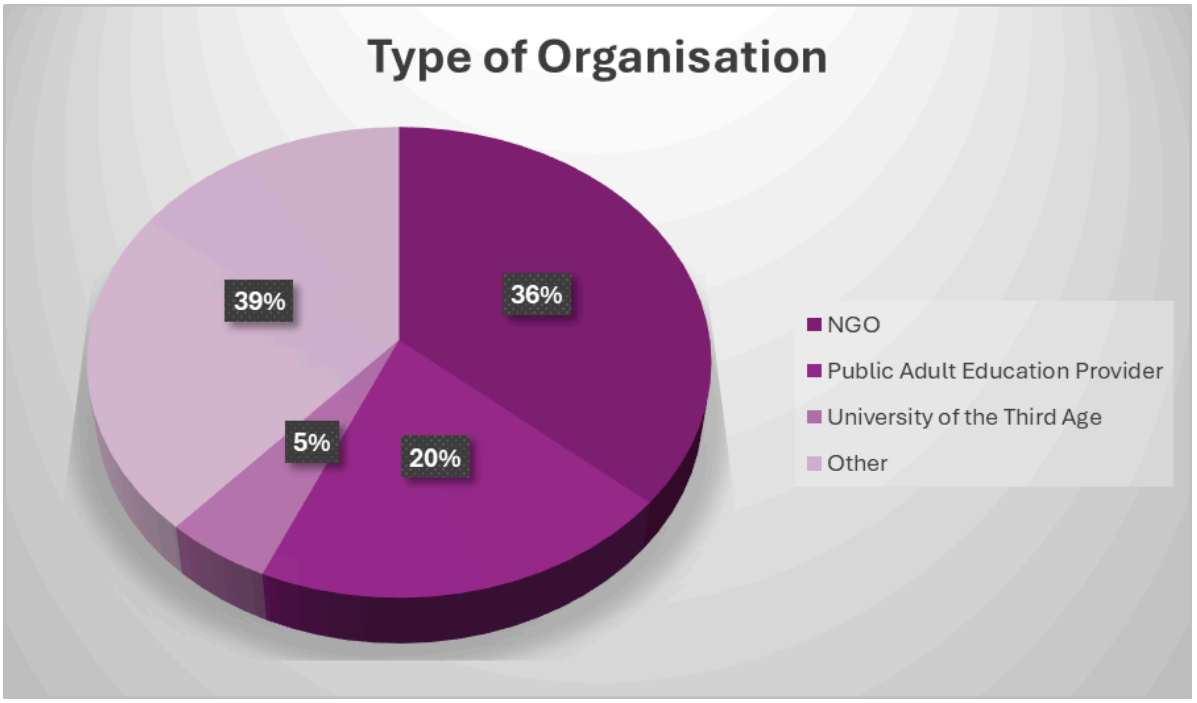


*Ilustración 2 – Tipo de organización. Desglose de los encuestados por tipo de organización en la que trabajan.*

Si bien aproximadamente tres cuartas partes del personal tienen al menos alguna experiencia trabajando con personas con discapacidades, casi la mitad describe esta experiencia como limitada. Esto indica una clara necesidad de orientación estructurada, capacitación y herramientas prácticas para fortalecer las prácticas inclusivas.

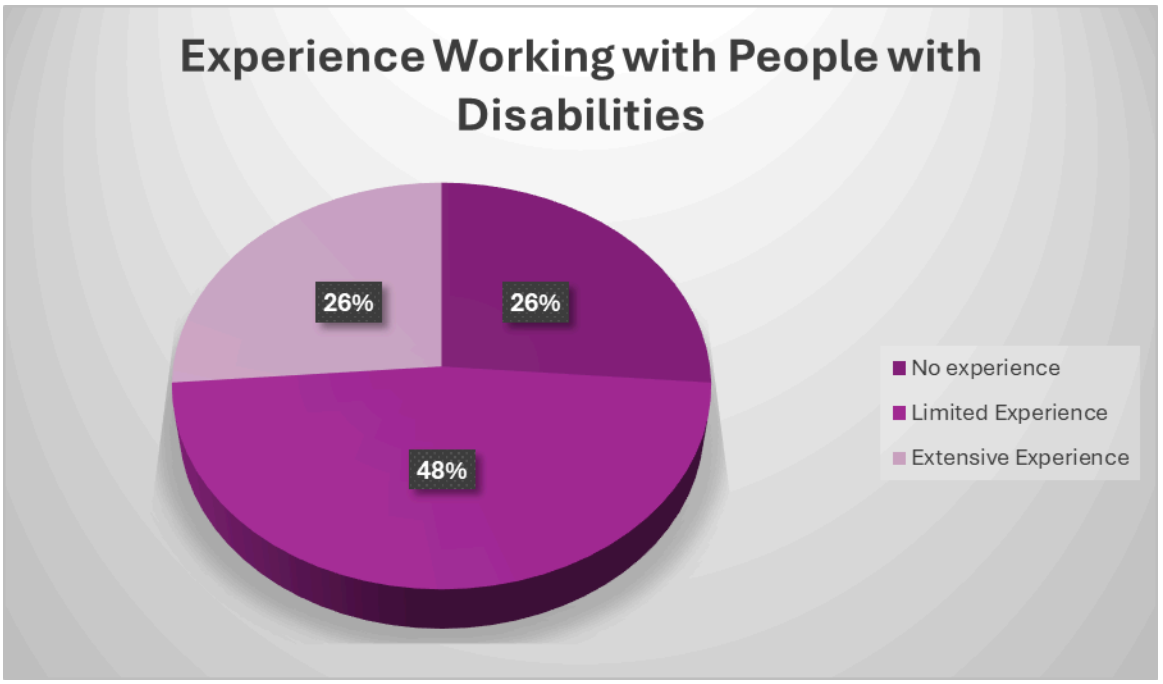


Ilustración 3 – Experiencia de trabajo con personas con discapacidad. Nivel de experiencia autoinformado en el trabajo con estudiantes con discapacidades.

El uso de herramientas digitales en la enseñanza y la formación es generalizado, y la gran mayoría informa de un uso frecuente o constante. Esto representa un fuerte factor facilitador para la adopción de herramientas digitales accesibles y soluciones digitales inclusivas, siempre que sean fáciles de usar y adaptables a diferentes contextos educativos.

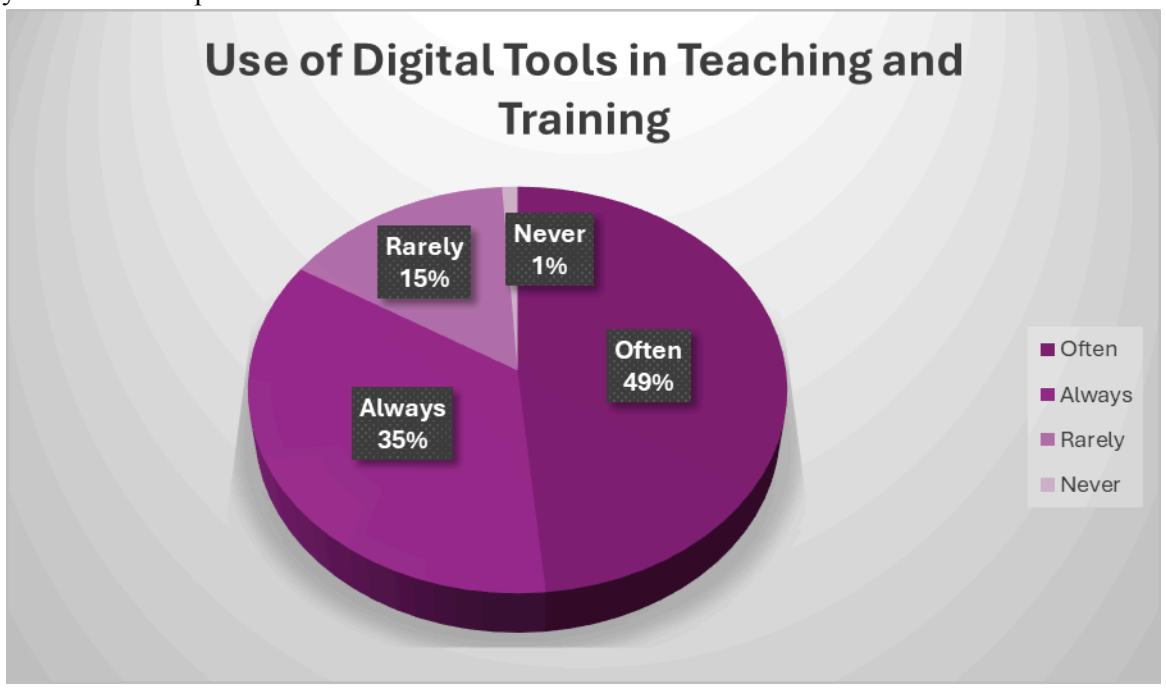


*Ilustración 4 – Uso de herramientas digitales en la enseñanza y la formación. Frecuencia de uso de herramientas digitales en actividades educativas y formativ*

**Prácticas inclusivas existen**

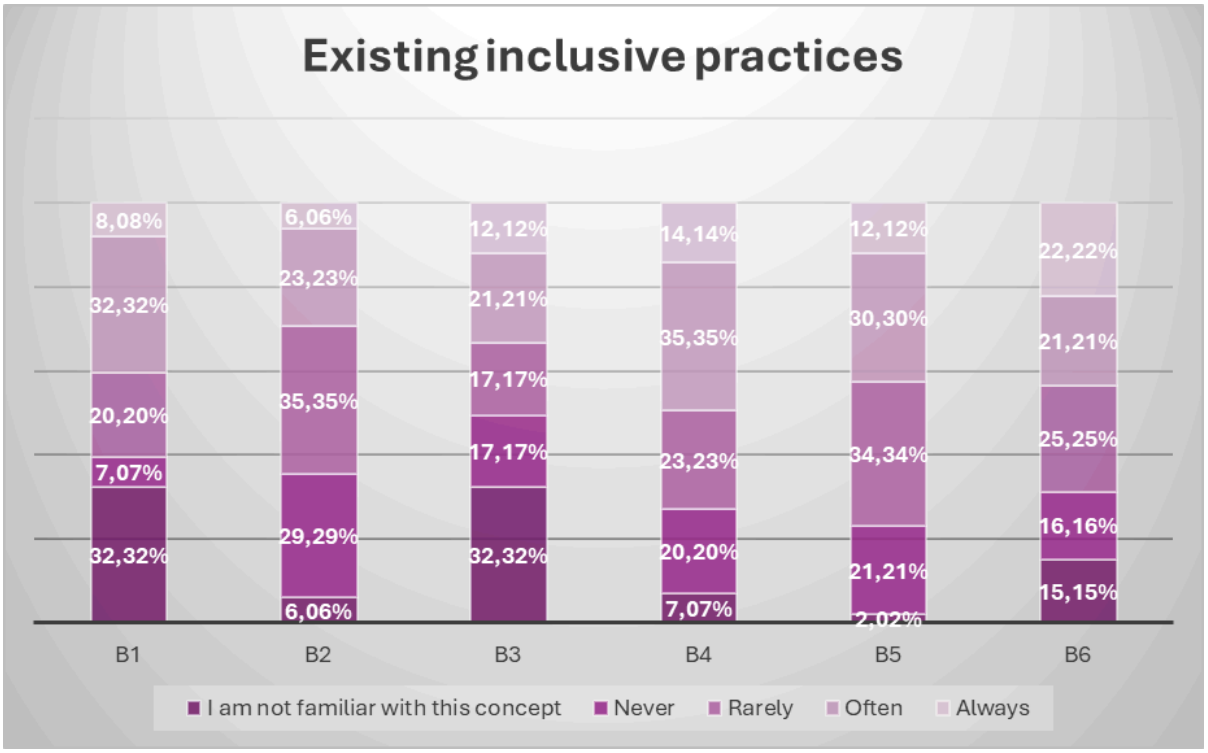


*Ilustración 5 – Prácticas inclusivas existentes. Sensibilización del personal y frecuencia de uso de seis prácticas inclusivas (B1-B6) pertinentes para la educación de adultos para alumnos con discapacidad*

Análisis examinó la sensibilización del personal y el uso de seis prácticas inclusivas pertinentes para la educación de adultos para alumnos con discapacidad:
B1 – Materiales didácticos en formatos accesibles, conformes con las normas reconocidas (por ejemplo, WCAG)
B2 – Subtítulos, transcripciones escritas, intérpretes de lengua de signos o apoyo equivalente
B3 – Diseño Universal para el Aprendizaje (UDL)
B4 – Apoyo al tutor o al educador entre iguales
B5 – Alternativas de texto y audiodescripciones para imágenes y vídeos
B6 – Medidas de apoyo a la participación en las oportunidades de movilidad de Erasmus+

Los hallazgos revelan una clara división entre las prácticas de soporte basadas en las personas y las prácticas de accesibilidad al contenido.

La tutoría y el apoyo entre pares (B4) y las alternativas de texto y las descripciones de audio (B5) son los más ampliamente adoptados, con aproximadamente la mitad de los encuestados que informan un uso frecuente o constante. Se trata de medidas prácticas y orientadas a las relaciones que el personal puede implementar sin conocimientos técnicos especializados.

Por el contrario, el conocimiento de los marcos formales de accesibilidad sigue siendo una brecha significativa. Alrededor de un tercio de los encuestados no están familiarizados con los estándares de formato accesible como WCAG (B1) y con Universal Design for Learning (B3). Estos son precisamente los marcos que permiten la inclusión sistemática y replicable en lugar de soluciones ad hoc.

El uso de subtítulos, transcripciones y soporte de lenguaje de señas (B2) presenta un patrón diferente: si bien casi todo el personal conoce estas herramientas, casi dos tercios nunca las utilizan o rara vez, lo que sugiere que la sensibilización por sí sola no se traduce en la práctica, probablemente debido a la falta de tiempo, recursos o capacidades técnicas.

Las medidas de apoyo a la participación en la movilidad Erasmus+ (B6) muestran la distribución más polarizada: mientras que más del 40 % de los encuestados las utilizan a menudo o siempre, el 15 % no está familiarizado con estas medidas y un 16 % adicional nunca las aplica. Esto apunta a una integración desigual del apoyo a la movilidad entre las organizaciones.

En general, los datos indican que el personal tiende a depender de estrategias de apoyo interpersonales e informales, mientras que los enfoques estructurados y basados en estándares para la accesibilidad siguen siendo infrautilizados o desconocidos. Esta brecha es un área prioritaria para el desarrollo de capacidades.

**Principales obstáculos a la inclusión**

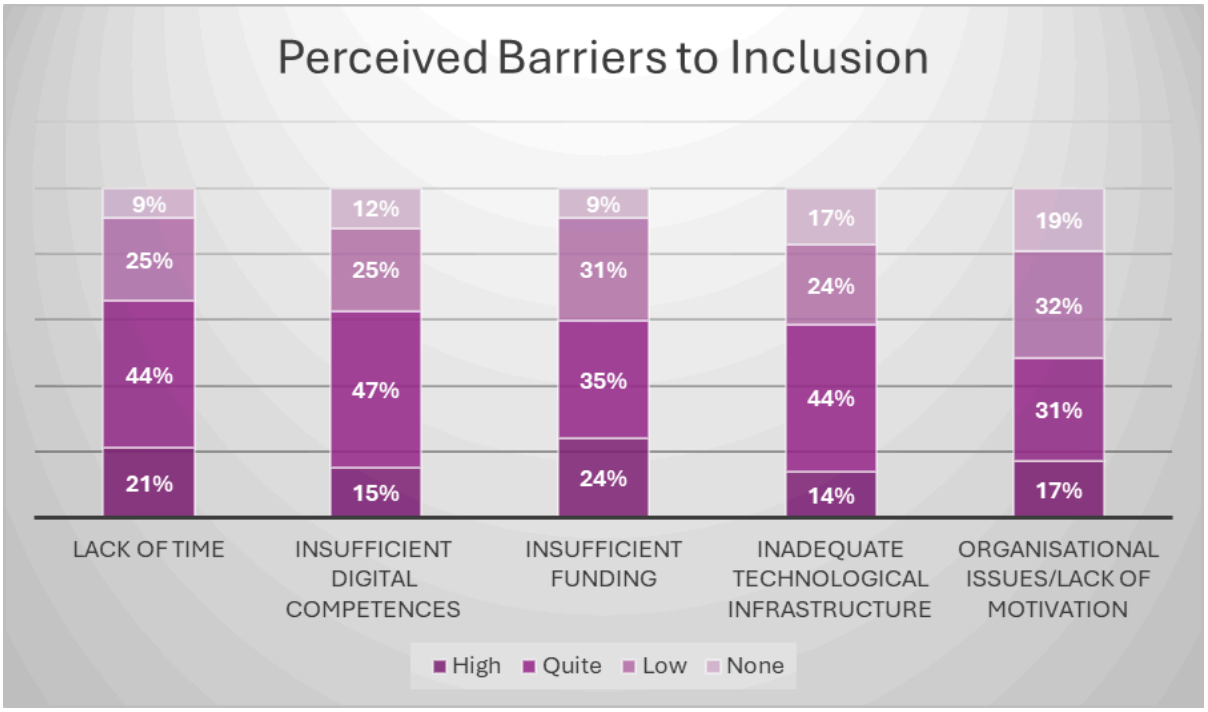


*Ilustración 6 – Obstáculos percibidos a la inclusión. Evaluación por parte del personal de la importancia de cinco posibles obstáculos para la aplicación de prácticas inclusivas.*

Se pidió al personal que calificara la importancia de cinco posibles barreras para implementar prácticas inclusivas para los estudiantes con discapacidades, en una escala de "Ninguna" a "Alta".

Las barreras más importantes están relacionadas con la capacidad. Las competencias digitales insuficientes emergen como la preocupación más extendida, con el 62% de los encuestados calificándola como una barrera alta o bastante significativa. Esto es seguido de cerca por la falta de tiempo (65%) y la infraestructura tecnológica inadecuada (58%), que en conjunto apuntan a un desafío sistémico: El personal que está dispuesto a adoptar prácticas inclusivas a menudo carece de las habilidades, el tiempo para desarrollarlas y las herramientas para implementarlas.

El 59 % de los encuestados considera que la financiación insuficiente es una barrera alta o bastante significativa, y casi una cuarta parte la considera muy significativa, la proporción más alta en esta categoría. Esto sugiere que si bien la financiación no es la barrera más generalizada, donde se siente, se siente agudamente.

Los problemas organizativos y la falta de motivación, aunque calificados como más bajos en general (48% altos o bastante significativos), no deben subestimarse. Con casi uno de cada cinco encuestados calificándolo como altamente significativo, la motivación puede actuar como un multiplicador negativo: cuando el compromiso organizativo es débil, incluso las buenas herramientas y los recursos

adecuados corren el riesgo de no ser adoptados.

En conjunto, los datos sugieren que los principales obstáculos para la inclusión no son actitudinales sino estructurales. El personal muestra voluntad de comprometerse con prácticas inclusivas, pero se enfrenta a una combinación de brechas de habilidades, presión de tiempo, limitaciones de recursos y, a veces, apoyo organizativo insuficiente. Abordar estas barreras requiere soluciones prácticas, de bajo costo y eficientes en el tiempo que puedan integrarse de manera realista en los flujos de trabajo existentes.

**Puntos fuertes y vacíos de DIGICOMP**

Se llevó a cabo un análisis de las competencias digitales de los encuestados de conformidad con el marco DIGICOMP, que incluyó cinco ámbitos:

**Ámbito de competencia 1: Búsqueda, evaluación y gestión de la información**
- Competencia 1.1: Navegación, búsqueda y filtrado de información
- Competencia 1.2: Evaluación de la información
- Competencia 1.3: Gestión de la información

**Ámbito de competencia 2: Comunicación y colaboración**
- Competencia 2.1: Interactuar a través de y con las tecnologías digitales
- Competencia 2.2: Compartir a través de tecnologías digitales
- Competencia 2.3: Involucrarse en la ciudadanía a través de las tecnologías digitales
- Competencia 2.4: Colaboración a través de tecnologías digitales
- Competencia 2.5: Comportamiento digital
- Competencia 2.6: Gestión de la identidad digital

**Ámbito de competencia 3: Creación de contenido**
- Competencia 3.1: Desarrollo de contenidos digitales
- Competencia 3.2: Integración y reelaboración de contenidos digitales
- Competencia 3.3: Derechos de autor y licencias
- Competencia 3.4: Pensamiento computacional y programación

**Ámbito de competencia 4: Seguridad, bienestar y uso responsable**
- Competencia 4.1: Dispositivos de protección
- Competencia 4.2: Protección de datos personales y privacidad
- Competencia 4.3: Apoyar el bienestar
- Competencia 4.4: Protección del medio ambiente

**Ámbito de competencia 5: Identificación y resolución de problemas**
- Competencia 5.1: Identificación y resolución de problemas técnicos
- Competencia 5.2: Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas digitales
- Competencia 5.3: Identificación de soluciones creativas utilizando tecnologías digitales

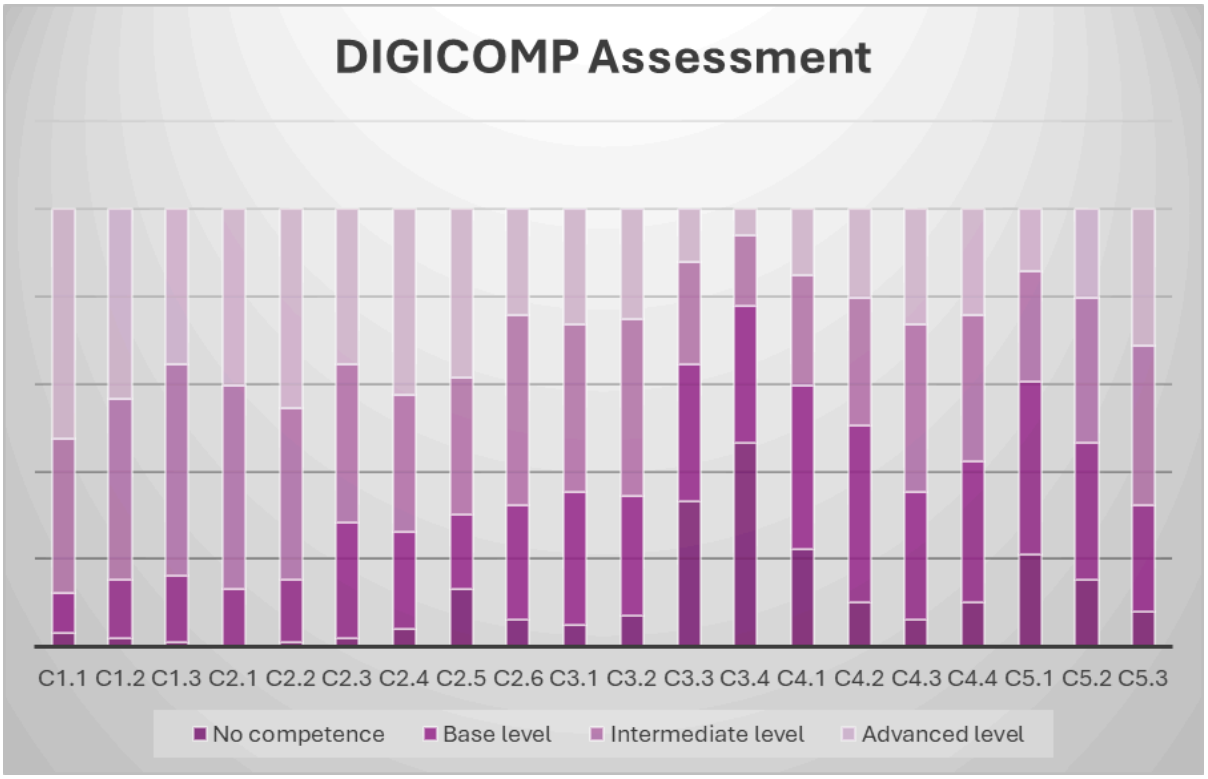


*Ilustración 7 – Evaluación DIGCOMP (Personal). Nivel autoevaluado de competencia digital en los cinco ámbitos DIGCOMP y sus subcompetencias.*

En general, los resultados muestran que el personal tiene unas capacidades digitales básicas e intermedias sólidas, pero menos confianza en las capacidades necesarias para crear, gestionar y mantener contenidos digitales de manera correcta, segura y sostenible.

**Las fortalezas clave incluyen:**

- navegar, buscar y filtrar información (1.1): el 53 % de los encuestados declaran capacidades avanzadas,
- evaluación de datos y contenido (1.2): el 43 % de los encuestados declaran capacidades avanzadas,
- compartir a través de la tecnología (2.2): el 45 % de los encuestados declaran capacidades avanzadas,
- colaborar a través de las tecnologías digitales (2.4): El 42% de los encuestados declaran habilidades avanzadas.

Por lo tanto, el personal parece, en promedio, capaz de integrar herramientas digitales y navegar por la información y los recursos. Esto es coherente con el uso frecuente de herramientas digitales en la formación.

**Deficiencias críticas, directamente relacionadas con la inclusión:**

- derechos de autor y licencias (3.3): el 33 % de los encuestados declara que no tiene competencias en este ámbito,
- programación (3.4): el 46 % de los encuestados declara que no tiene competencias en este ámbito,
- dispositivos de protección (4.1): el 22 % de los encuestados declara no poseer competencias en este ámbito,
- identificación y resolución de problemas técnicos (5.1): El 21 % de los encuestados declara que no tiene competencias en este ámbito.

Estas deficiencias tienen un impacto potencialmente crítico en la aplicación de medidas de accesibilidad en la educación de adultos:

- sin conocimientos sólidos en materia de derechos de autor y gestión de contenidos, es difícil producir y reutilizar correctamente materiales accesibles;
- sin seguridad ni privacidad, es arriesgado trabajar con herramientas digitales y datos sensibles;
- sin capacidades de resolución de problemas, la adopción de soluciones digitales inclusivas puede verse fácilmente perturbada por problemas prácticos.

En consecuencia, el personal puede ser incapaz de desarrollar de forma independiente contenidos o soluciones digitales complejos e inclusivos, y puede tener dificultades para apoyar a los alumnos con discapacidad en el desarrollo de capacidades digitales más avanzadas que sean transferibles a la empleabilidad, a menos que exista un refuerzo específico en estos ámbitos.

**Puntos fuertes y vacíos de LIFECOMP**

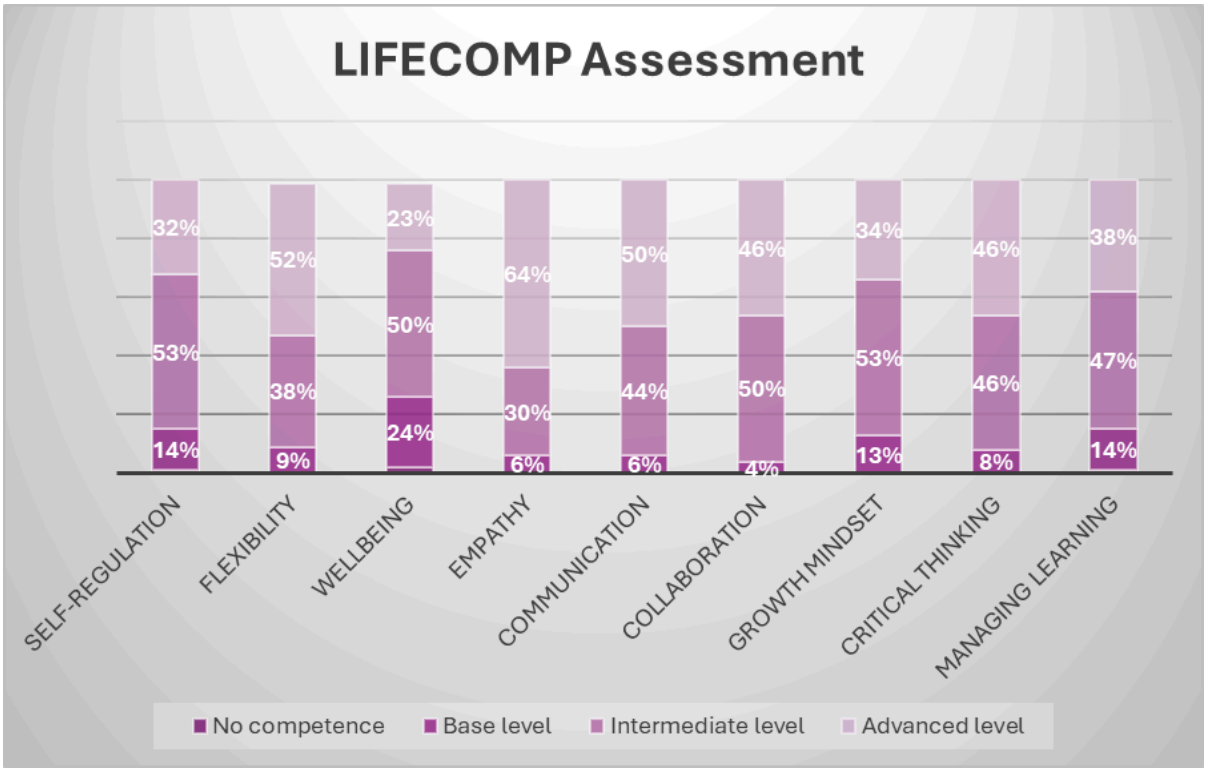


*Ilustración 8 – Evaluación LIFECOMP (Personal). Nivel autoevaluado de competencias vitales en todos los ámbitos del marco LIFECOMP.*

Se ha observado un alto nivel de sensibilización con respecto a la inclusión y fuertes habilidades interpersonales. Las áreas que requieren apoyo y desarrollo son principalmente la autorregulación (conciencia y gestión de las emociones, los pensamientos y el comportamiento) y el bienestar (la búsqueda de la satisfacción con la vida, el cuidado de la salud física, mental y social y la adopción de un estilo de vida sostenible). Una barrera significativa también puede ser la mentalidad de crecimiento (creer en el potencial propio y de los demás para aprender y crecer), y solo un tercio de los encuestados califican su competencia en este ámbito como alta. Los encuestados también destacaron la necesidad de mejorar su competencia en la planificación, organización, seguimiento y revisión de su propio aprendizaje. El hecho de no abordar estas necesidades dificulta el mantenimiento de prácticas inclusivas a largo plazo, especialmente cuando el tiempo y los recursos son limitados.

## 4. Principales conclusiones: estudiantes adultos con discapacidad

**Perfil de los encuestados**

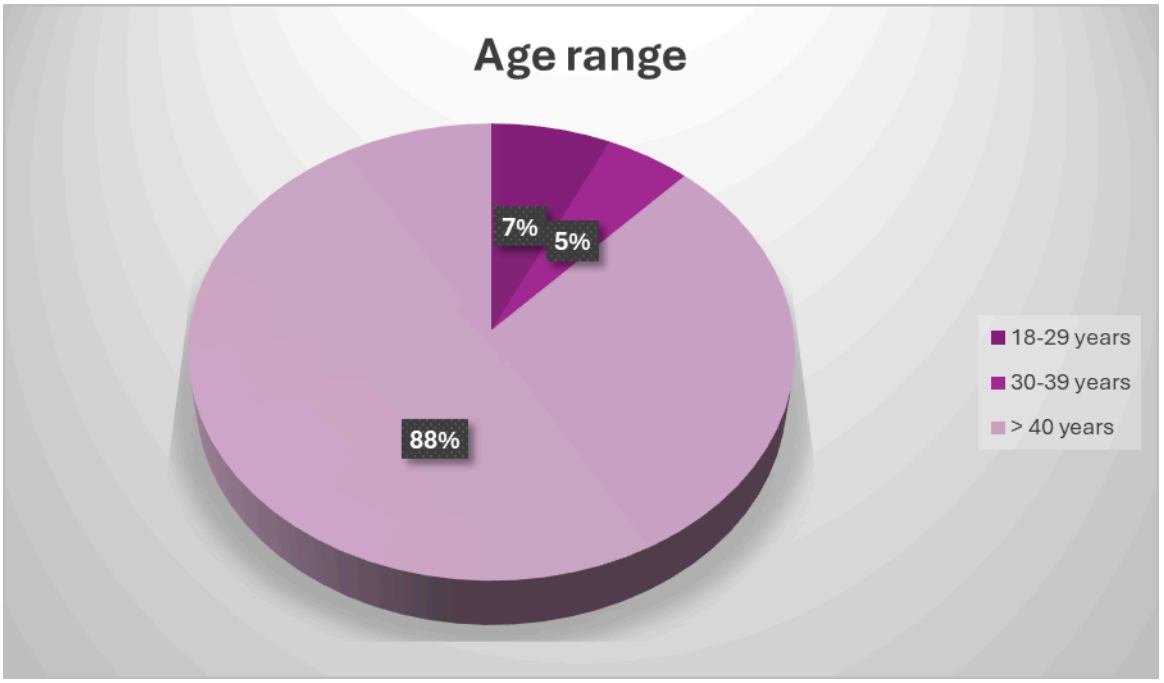


*Ilustración 9 – Grupos de edad. Distribución de los encuestados por grupo de edad.*

La encuesta incluyó a encuestados de varios grupos de edad, con el grupo más grande compuesto por personas mayores de 40 años (88%).

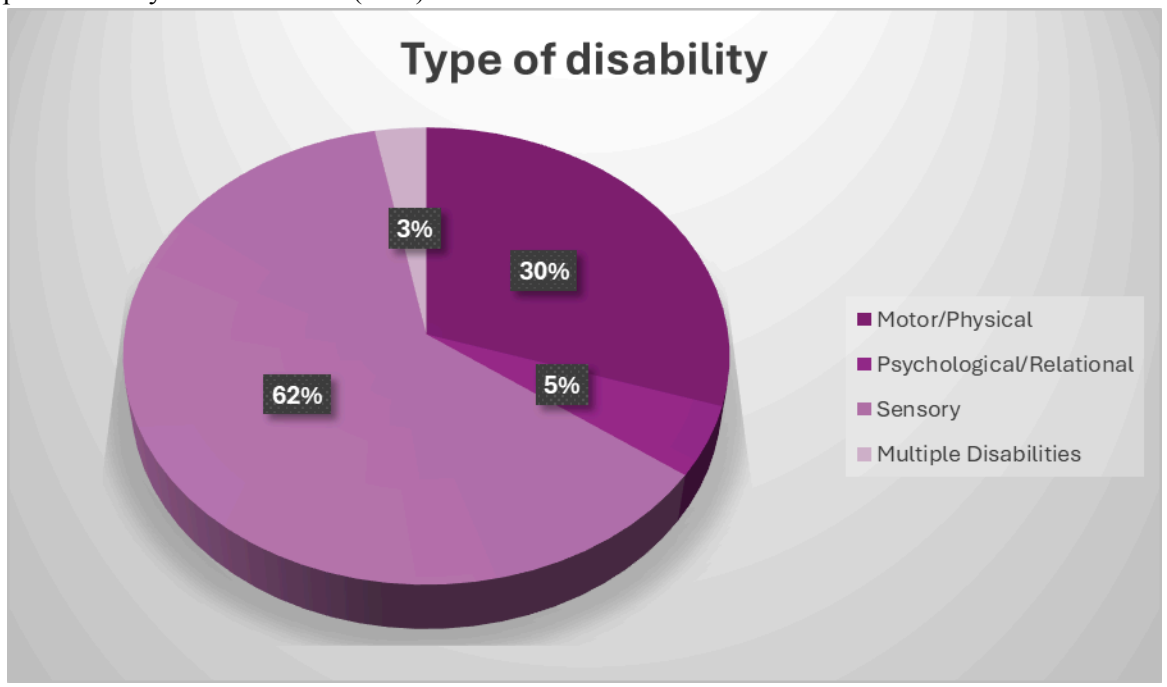


*Ilustración 10 – Tipo de discapacidad. Distribución de los encuestados según el tipo de discapacidad (sensorial, motora, psicológica/relacional, combinada).*

En el estudio participaron personas con diversos tipos de discapacidad, principalmente sensorial (visual, auditiva), 62 %, motor, 30 % y psicológica y relacional, 5 %. Los encuestados con discapacidades múltiples representan el 3% de la muestra.

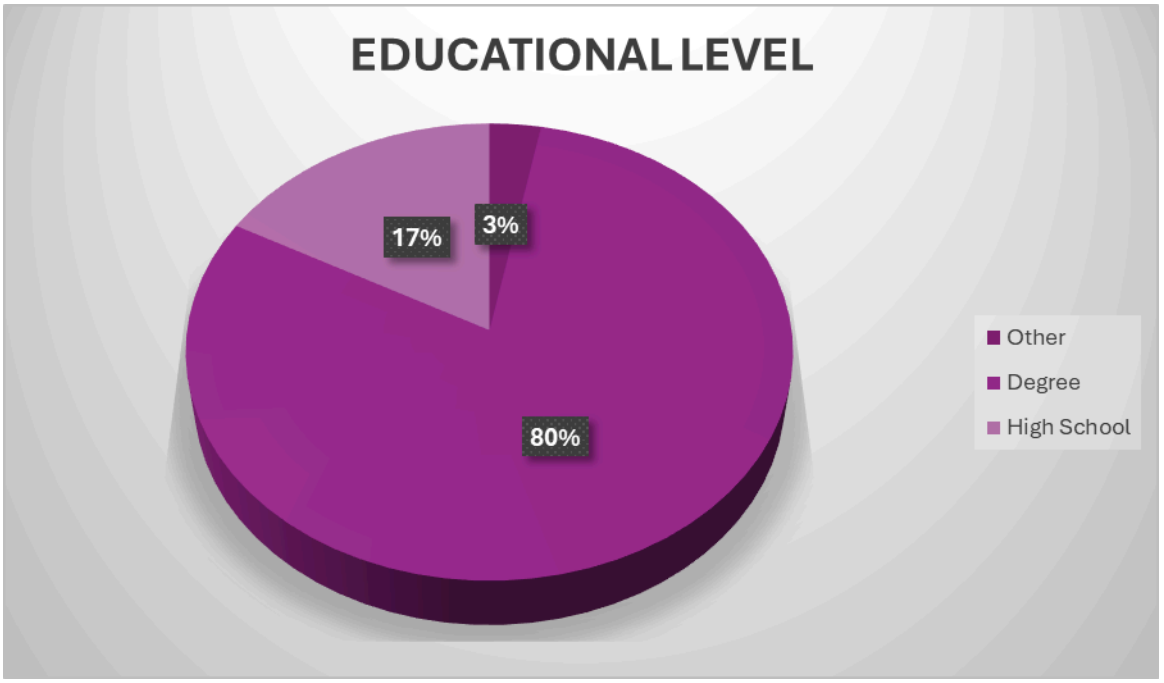


*Ilustración 11 – Nivel educativo. Distribución de los encuestados por nivel de educación más alto alcanzado.*

La mayoría de los estudiantes encuestados tienen un título universitario (80%), mientras que el 17% ha completado la educación secundaria y el 3% reporta otras calificaciones.
Este perfil educativo relativamente alto sugiere que los obstáculos a la participación en la educación de adultos para los alumnos con discapacidad no están relacionados principalmente con la falta de educación previa, sino más bien con otros factores como la accesibilidad, la motivación y el apoyo.

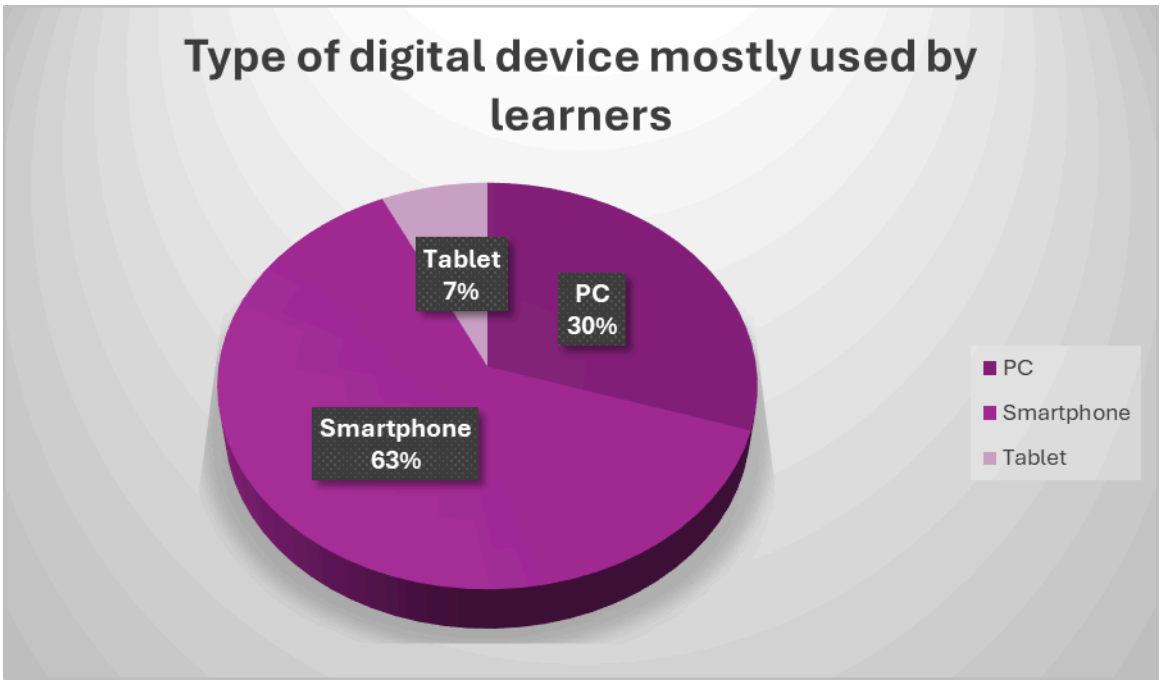


*Ilustración 12 – Tipo de dispositivo digital utilizado principalmente por los alumnos. Dispositivos digitales primarios utilizados por los encuestados para la comunicación, el aprendizaje y la búsqueda de información.*

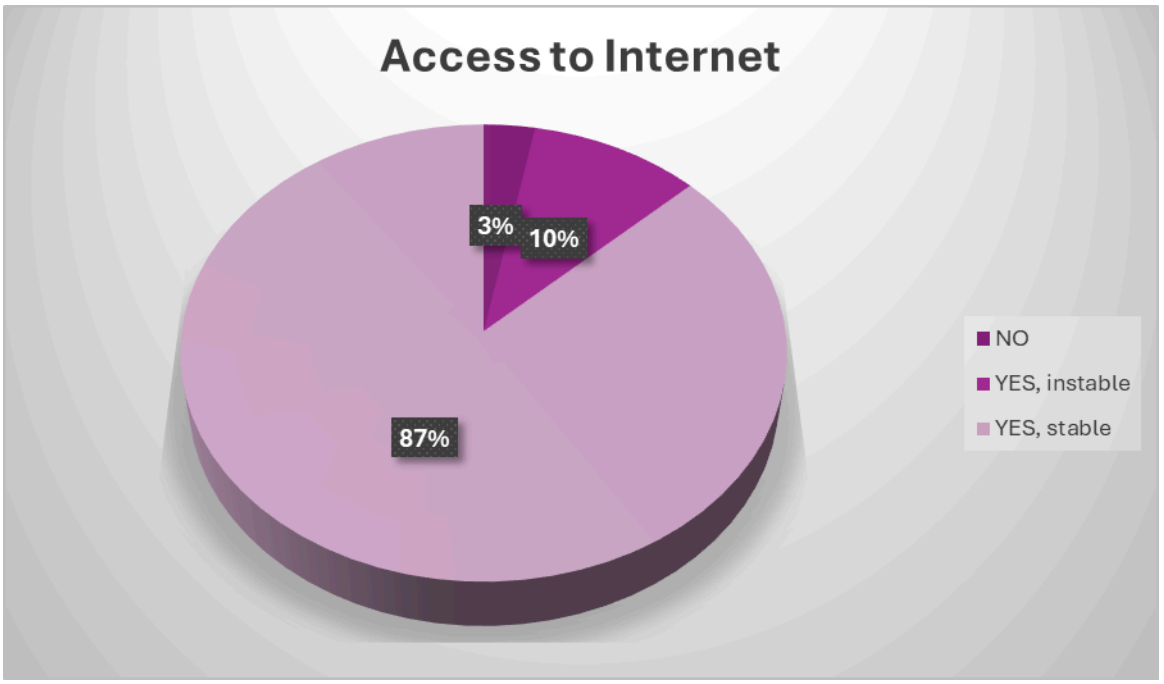


*Ilustración 13 – Acceso a Internet. Porcentaje de encuestados con acceso a Internet y estabilidad de conexión.*

Los principales dispositivos digitales utilizados por los encuestados para la comunicación, el aprendizaje y la búsqueda de información son los teléfonos inteligentes (63%) y las PC (30%). Solo el 7% usa tabletas para estos fines. El acceso a Internet es casi universal (97%), y la gran mayoría (87%) reporta una conexión estable.

Si bien el acceso a la tecnología no es una barrera significativa para este grupo, el fuerte predominio de los teléfonos inteligentes sobre las PC es notable. Los teléfonos inteligentes son principalmente dispositivos de consumo, adecuados para navegar y comunicarse, pero limitados cuando se trata de tareas que requieren creación de contenido, edición de documentos o actividades de aprendizaje más estructuradas. Por lo tanto, el bajo uso de ordenadores personales puede reflejar no solo una preferencia, sino también un nivel limitado de alfabetización digital y una gama más reducida de prácticas digitales. Esto es coherente con las lagunas de competencia detectadas en el análisis DIGCOMP (véase más adelante), en particular en ámbitos como la creación de contenidos y la resolución de problemas.

Desde un punto de vista práctico, estos hallazgos tienen una doble implicación: por un lado, los materiales y plataformas de aprendizaje deben ser móviles para adaptarse a los patrones de uso reales; por otra parte, los programas de AED deben apoyar activamente a los alumnos en el desarrollo de capacidades basadas en la PC que son esenciales para la empleabilidad y una participación digital más autónoma.

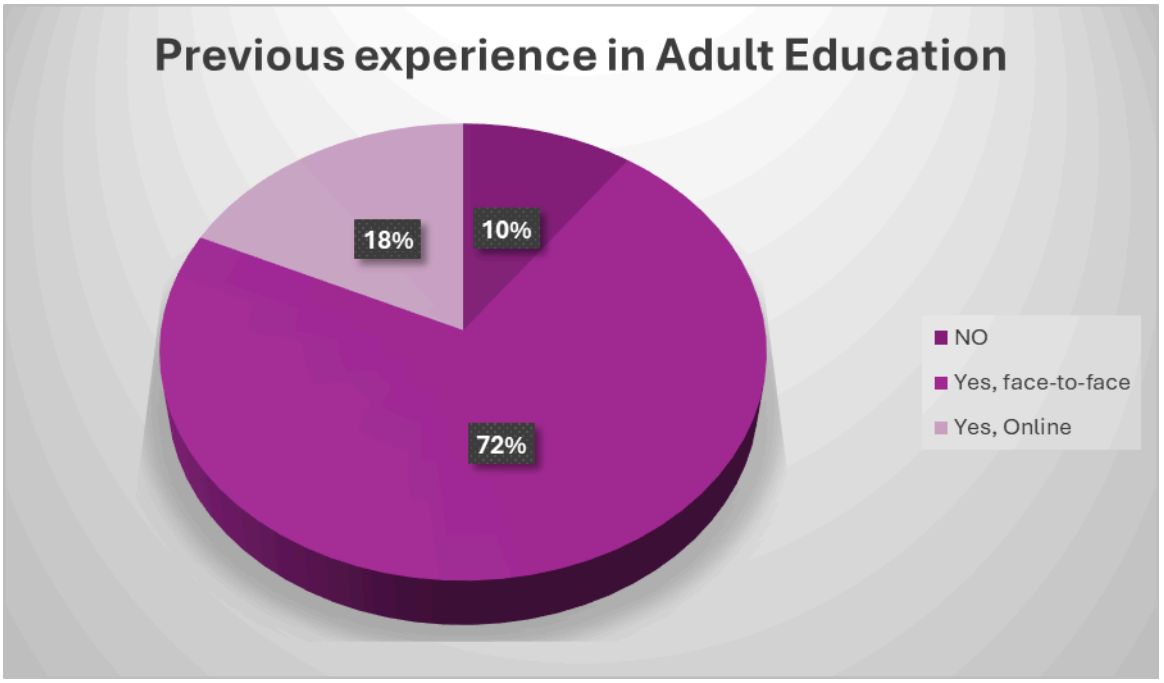


*Ilustración 14 – Experiencia previa en educación de adultos. Tasa de participación en programas de educación de adultos, incluidos los formatos digitales/en línea.*

La gran mayoría de los encuestados (90%) ya había participado en programas de educación de adultos, mientras que el 10% no tenía experiencia previa. Sin embargo, solo el 18% había participado a través de canales digitales o en línea.

Dado que la encuesta se dirigió a personas que ya se dedicaban a la educación de adultos o estaban considerando la posibilidad de hacerlo, se espera que la tasa de participación previa sea elevada. El hallazgo relevante aquí es la muy baja aceptación de los formatos de aprendizaje digital. Esto sugiere que los programas de EdA en línea o combinados no están suficientemente disponibles, no se promueven adecuadamente o no son percibidos como accesibles y adecuados por los estudiantes con discapacidades. Para las organizaciones de EdA que buscan expandir la inclusión, esto representa tanto una brecha para abordar como una oportunidad: existe un gran número de alumnos motivados, pero las vías digitales aún no los han alcanzado de manera efectiva.

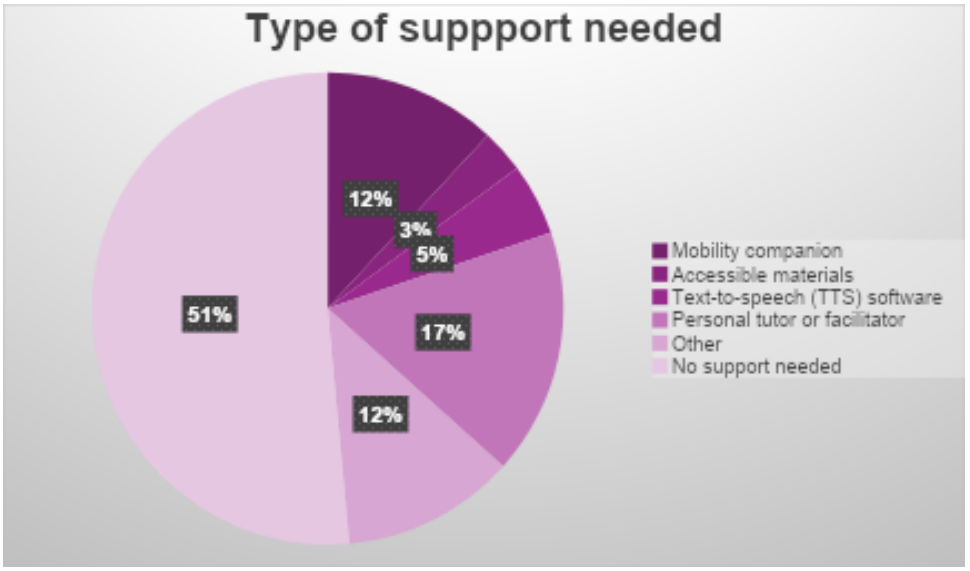


*Ilustración 15 – Tipo de apoyo necesario. Tipos de apoyo requeridos por los alumnos cuando participan en programas de educación de adultos.*

Más de la mitad de los encuestados (51 %) declaran no necesitar ningún apoyo especial cuando participan en programas de educación de adultos. Entre los que lo hacen, las necesidades más citadas son un tutor dedicado (17%) y un compañero de movilidad (12%).

El hecho de que la mayoría de los alumnos con discapacidad se perciban a sí mismos como autónomos en los entornos educativos es un hallazgo significativo. Desafía la suposición de que la discapacidad requiere necesariamente un apoyo individual intensivo, y sugiere que muchos estudiantes pueden participar de manera efectiva siempre que el entorno de aprendizaje y el contenido sean inherentemente accesibles. Esto refuerza la necesidad de invertir en medidas de accesibilidad universal - como el diseño de contenidos inclusivos y los lugares accesibles - en lugar de basarse únicamente en mecanismos de apoyo individuales. Al mismo tiempo, la demanda de tutorías y compañeros de movilidad, aunque expresada por una minoría, apunta a necesidades específicas que no deben pasarse por alto, en particular a la hora de diseñar experiencias de movilidad Erasmus+ en las que los alumnos se enfrentan a entornos desconocidos y retos prácticos adicionales.
Obstáculos para acceder a la educación de adultos

**Dificultades y barreras para acceder a la formación**

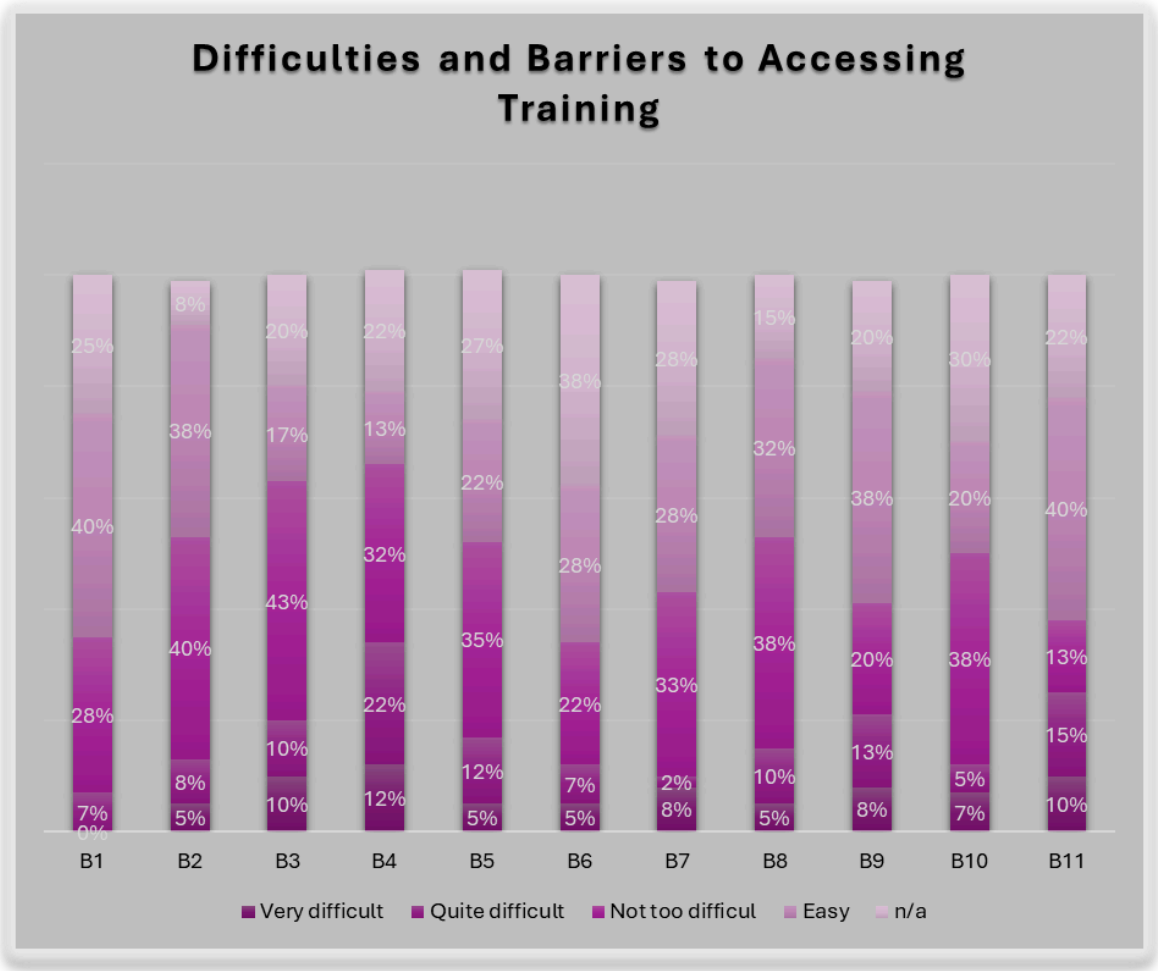


*Ilustración 16 – Obstáculos para acceder a la educación de adultos. Evaluación por parte de los alumnos de la dificultad que plantean los posibles obstáculos a la participación en la educación de adultos y la movilidad Erasmus+.*

Se pidió a los encuestados que calificaran la dificultad que planteaban varios obstáculos potenciales a su participación en los programas de educación de adultos. Los principales obstáculos citados son los siguientes:

- Problemas financieros que dificultan la participación en los cursos (34% lo encuentran muy o bastante difícil)
- Percibir la movilidad Erasmus+ como difícil (al 25 % le resulta muy o bastante difícil)
- Falta de motivación o confianza (21% lo encuentra muy o bastante difícil)
- Falta de subtítulos, descripciones de audio u otras ayudas (20% lo encuentra muy o bastante difícil)
- Falta de tutoría específica (17% lo encuentra muy o bastante difícil)
- Concentración durante las lecciones en línea / digitales (15% lo encuentra muy o bastante difícil)

Las restricciones financieras emergen como la barrera más significativa por un margen claro, afectando a más de un tercio de los encuestados. Esta conclusión es especialmente pertinente dado que muchas soluciones inclusivas - tecnologías asistenciales, apoyo específico, materiales adaptados - conllevan costes adicionales que pueden excluir aún más a quienes ya son económicamente vulnerables.

La segunda barrera más citada es la dificultad percibida de la movilidad Erasmus+, señalada por uno de cada cuatro encuestados. Combinado con el 21% que cita la falta de motivación o confianza, esto sugiere que las barreras psicológicas e informativas juegan un papel sustancial junto con las prácticas. Es posible que muchos estudiantes no carezcan de la capacidad de participar, sino más bien de la confianza, la orientación y la información clara necesarias para percibir la movilidad como una oportunidad realista y alcanzable.

Las barreras relacionadas con la accesibilidad - como la falta de subtítulos, descripciones de audio o tutorías- afectan a una proporción menor pero significativa de encuestados. En particular, estas son barreras que las organizaciones de EdA pueden abordar directamente a través del diseño de contenido y los servicios de apoyo, lo que las convierte en un área prioritaria concreta y procesable.

**Puntos fuertes y vacíos de LIFECOMP**

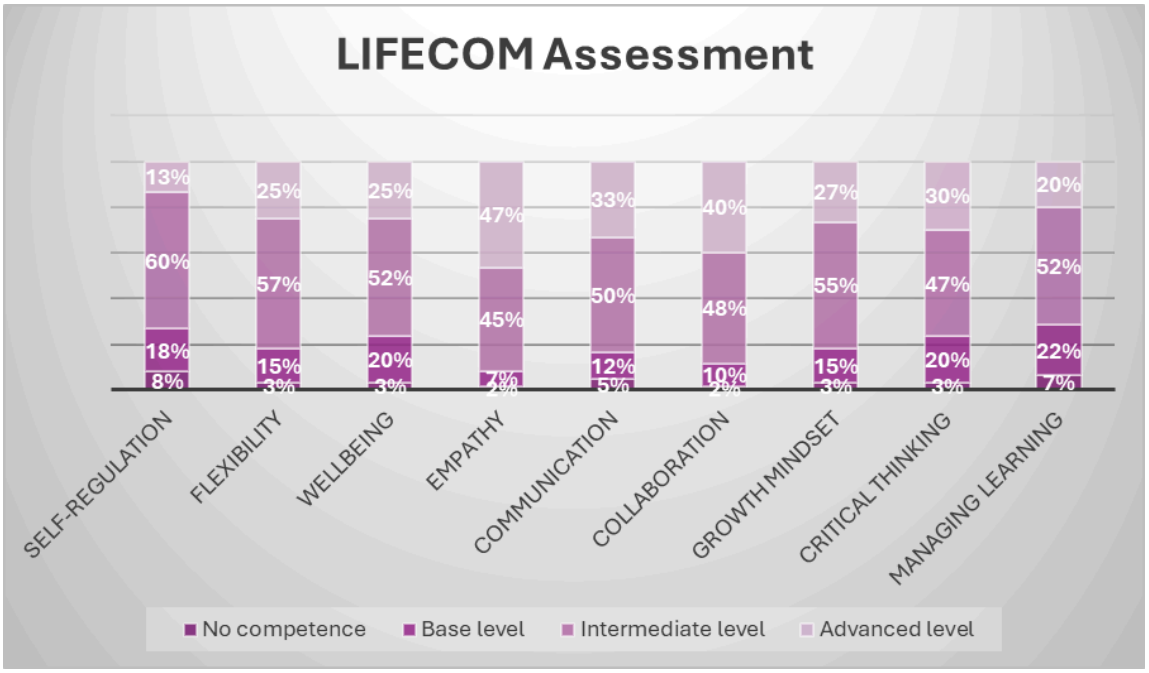


*Ilustración 17 – Evaluación DIGCOMP (Aprendizajes). Nivel autoevaluado de competencia digital en las cinco áreas de DIGCOMP y sus subcompetencias.*

Los alumnos valoran positivamente sus competencias interpersonales, expresando una confianza relativa en la empatía, la comunicación y la colaboración. Estas son habilidades fundamentales para la participación en entornos de aprendizaje grupales y colaborativos, y representan una fortaleza sobre la que los programas de EdA pueden construir.

Las brechas más significativas se reportan en áreas relacionadas con la gestión personal y el aprendizaje autónomo:

- Gestión del aprendizaje (29% reportan habilidades básicas o nulas)
- Autorregulación (el 26 % informa de capacidades básicas o nulas)
- Bienestar (23% reportan habilidades básicas o nulas)
- Pensamiento crítico (23% reportan habilidades básicas o nulas)

Estas lagunas son especialmente pertinentes para los alumnos con discapacidad. Las dificultades para gestionar el propio aprendizaje y la autorregulación pueden limitar la capacidad de interactuar con formatos de aprendizaje flexibles o autodirigidos, precisamente los formatos que ofrecen el mayor potencial de accesibilidad e inclusión. Del mismo modo, las lagunas en las competencias de bienestar pueden reflejar los retos emocionales y psicológicos adicionales a los que se enfrentan los alumnos con discapacidad en los contextos educativos, como la frustración, la falta de confianza y el aislamiento social. Sin un apoyo específico en estas áreas, los estudiantes corren el riesgo de desconectarse incluso cuando hay contenido y entornos accesibles disponibles.

**Puntos fuertes y vacíos de DIGICOMP**

El análisis de las competencias digitales de los encuestados se llevó a cabo de conformidad con el marco DIGICOMP, incluidos cinco ámbitos (descritos anteriormente):

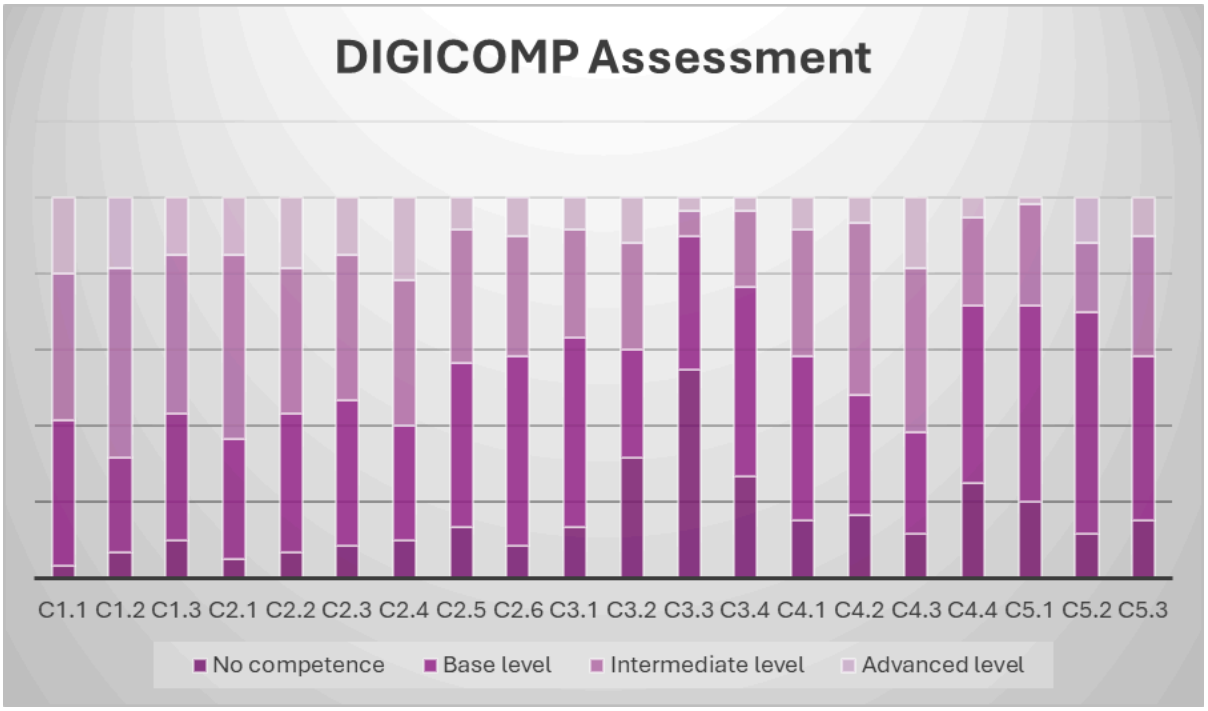


*Ilustración 18 – Evaluación LIFECOMP (Aprendizajes). Nivel autoevaluado de competencias vitales en todos los ámbitos del marco LIFECOMP.*

Los alumnos demuestran sólidas competencias en el uso de las tecnologías digitales con fines de información y comunicación. Las áreas más fuertes incluyen:

- Evaluación de la información (68% a nivel intermedio o avanzado)

- Interactuar a través de las tecnologías digitales (63 % a nivel intermedio o avanzado)
- Apoyo al bienestar (62% a nivel intermedio o avanzado)
- Colaborar a través de tecnologías digitales (60% a nivel intermedio o avanzado)
- Navegación, búsqueda y filtrado de información (58% a nivel intermedio o avanzado)
- Compartir a través de tecnologías digitales (57 % a nivel intermedio o avanzado)
- Gestión de la información (57 % a nivel intermedio o avanzado)

Estos resultados confirman que, en general, los alumnos son capaces de navegar por entornos digitales, acceder a la información y comunicarse en línea, capacidades que son coherentes con su elevado uso de teléfonos inteligentes y su acceso casi universal a Internet.

Sin embargo, los datos revelan graves lagunas en las dimensiones más avanzadas y productivas de la competencia digital:
- Pensamiento computacional y programación (77% a nivel básico o sin nivel)
- Identificar y resolver problemas técnicos (72% a nivel básico o nulo)
- Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas digitales (70% a nivel básico o nulo)
- Desarrollo de contenidos digitales (63% a nivel básico o nulo)
- Integración y reelaboración de contenidos digitales (60% a nivel básico o nulo)
- Dispositivos de protección (58% a nivel básico o sin nivel)
- Derechos de autor y licencias (55% informa que no tiene competencias en absoluto)

El patrón es claro: Los estudiantes pueden consumir e interactuar con contenido digital, pero carecen de las habilidades para crearlo, adaptarlo, protegerlo y solucionar problemas. Esta brecha tiene implicaciones directas para su autonomía, empleabilidad y capacidad para participar plenamente en entornos de aprendizaje digital o mixto. También refleja las debilidades identificadas entre el personal, lo que sugiere que el ecosistema digital en torno a estos estudiantes ofrece oportunidades limitadas para desarrollar habilidades digitales de orden superior. Por lo tanto, los programas de EdA deben ir más allá de la alfabetización digital básica y apoyar activamente a los alumnos en la creación de competencias digitales productivas y relacionadas con la seguridad.

## 5. Conclusiones comparativas: Personal y Estudiantes con Discapacidades

**Una base alentadora con lagunas sistémicas**
El análisis de necesidades revela un punto de partida fundamentalmente positivo para la educación digital inclusiva de adultos. Los alumnos con discapacidad demuestran un acceso tecnológico sólido - el 97 % tiene conectividad a internet y un uso generalizado de teléfonos inteligentes -, un alto nivel de compromiso previo con la educación de adultos (90 %) y, en general, unas competencias interpersonales sólidas. Su perfil educativo es relativamente alto, con un 80% con un título universitario. El personal, por su parte, muestra una actitud positiva hacia la inclusión, ya que aproximadamente tres cuartas partes tienen al menos cierta experiencia trabajando con alumnos con discapacidad, y la gran mayoría utiliza regularmente herramientas digitales en su práctica docente.
Sin embargo, debajo de esta superficie alentadora se encuentran lagunas sistémicas que impiden a ambos grupos aprovechar plenamente el potencial de la educación inclusiva.

**Principales convergencias entre el personal y los alumnos**
***Accesibilidad de Contenidos y Entornos, No Tecnología***
Los datos muestran consistentemente que las principales barreras para la inclusión no son sobre el acceso a la tecnología, sino sobre cómo se diseñan el contenido y los entornos. Los estudiantes informan de dificultades significativas con la falta de subtítulos, descripciones de audio y otras ayudas (20 %), mientras que más de la mitad informan que no necesitan apoyo individual especial, lo que indica que pueden participar de forma autónoma cuando el entorno es intrínsecamente accesible. En el lado del personal, aproximadamente un tercio no está familiarizado con los estándares de accesibilidad como WCAG y con Universal Design for Learning, y casi dos tercios nunca o rara vez usan subtítulos, transcripciones o soporte de lenguaje de señas a pesar de estar al tanto de ellos.

Esto apunta a un desajuste fundamental: los obstáculos más importantes no son tecnológicos, sino estructurales, arraigados en contenidos inaccesibles, materiales de aprendizaje no adaptados y conocimientos insuficientes del personal sobre cómo crear recursos accesibles. Abordar esta brecha requiere desarrollar la capacidad del personal en prácticas de accesibilidad basadas en estándares, no simplemente proporcionar más tecnología.

**Las restricciones económicas como barrera compartida**

Las barreras financieras emergen como significativas para ambos grupos. Entre los estudiantes, las dificultades económicas representan el obstáculo más citado para la participación (34%). Entre el personal, la financiación insuficiente se califica como una barrera alta o bastante significativa en un 59%, y casi una cuarta parte la considera altamente significativa. Por lo tanto, la accesibilidad también debe entenderse en términos económicos: las soluciones que se basan en herramientas costosas o en un apoyo especializado específico corren el riesgo de ser insostenibles, en particular para las organizaciones a pequeña escala que constituyen la columna vertebral de la educación de adultos en muchos contextos europeos. Debe fomentarse activamente el uso de herramientas gratuitas o de bajo coste, recursos abiertos y soluciones replicables de bajo umbral.

**Motivación y apoyo a la movilidad Erasmus+**

Uno de cada cuatro estudiantes percibe la movilidad Erasmus+ como difícil, y el 21 % cita la falta de motivación o confianza como un obstáculo para la participación en la educación de adultos en general. Por el lado del personal, el 15 % desconoce por completo las medidas de apoyo a la participación en la movilidad Erasmus+, y otro 16 % nunca las aplica. Estas conclusiones sugieren que la dificultad percibida de la movilidad está determinada no solo por obstáculos prácticos, sino también por la falta de información, orientación y estímulo claros, tanto desde el punto de vista institucional como personal. La participación en la movilidad EdA y Erasmus+ requiere una estrategia combinada que aborde las barreras prácticas junto con las psicológicas: comunicación clara, orientación, servicios de apoyo y modelos a seguir que puedan demostrar que la movilidad es alcanzable.

**Convergencia de las brechas de competencia digital y de vida**

Tanto el personal como los alumnos muestran un patrón sorprendentemente similar en sus competencias digitales: sólidas habilidades en la navegación de la información, la comunicación y la colaboración, pero debilidades significativas en la creación de contenido, gestión de derechos de autor, protección de dispositivos, resolución de problemas y pensamiento computacional. Para el personal, estas lagunas limitan directamente su capacidad para producir materiales de aprendizaje accesibles y apoyar a los alumnos en el desarrollo de capacidades digitales avanzadas. Para los alumnos, limitan la autonomía, la empleabilidad y la capacidad de interactuar con formatos de aprendizaje digital más estructurados.

En el ámbito LIFECOMP, ambos grupos muestran fortaleza en las competencias interpersonales, pero lagunas en la autorregulación, el bienestar y la mentalidad de crecimiento. Para los estudiantes, las dificultades para gestionar su propio aprendizaje (29%) y la autorregulación (26%) pueden dificultar la participación en formatos flexibles o autodirigidos. Para el personal, la limitada confianza en la mentalidad de crecimiento (sólo un tercio de la tasa es alta) y las brechas en la autorregulación pueden socavar el esfuerzo sostenido requerido para adoptar y mantener prácticas inclusivas a lo largo del tiempo, particularmente en condiciones de recursos limitados y presión de tiempo.

## 6. Recomendaciones operativas integradas

Sobre la base de las conclusiones convergentes de ambos grupos destinatarios, se proponen las siguientes recomendaciones operativas como ámbitos de acción prioritarios. Estas recomendaciones informan directamente sobre las directrices y medidas presentadas en los capítulos 2 y 3 del presente Vademécum.

***Selección de Lugar Accesible***

Dado que la accesibilidad de los entornos físicos sigue siendo una barrera concreta - y que más de la mitad de los alumnos declaran poder participar de forma autónoma cuando las condiciones lo permiten-, las organizaciones de EdA deben introducir criterios mínimos de accesibilidad y listas de comprobación prácticas para la selección de lugares. Esto asegura que la inclusión comience con el propio entorno de aprendizaje, antes de considerar cualquier contenido o adaptación pedagógica.

**Vías de aprendizaje digitales y combinadas inclusivas**

Los estudiantes tienen acceso a Internet casi universal y están familiarizados con las herramientas de comunicación digital, pero solo el 18% ha participado en el aprendizaje en línea. Esta brecha representa una importante oportunidad sin explotar. Las organizaciones de AED deben desarrollar itinerarios digitales y combinados que aprovechen el uso actual de los dispositivos por parte de los alumnos, garantizando al mismo tiempo la plena accesibilidad de los contenidos, incluido el diseño adaptado a los dispositivos móviles, los subtítulos, las descripciones de audio y la compatibilidad con las tecnologías asistenciales.

**Paquete de accesibilidad "listo para usar" para el personal**

Con un tercio del personal que no está familiarizado con WCAG y UDL, y casi dos tercios que no usan subtítulos o transcripciones a pesar de la conciencia, la barrera claramente no es solo el conocimiento sino también la implementación práctica. El personal necesita plantillas, modelos y ejemplos listos para usar - plantillas de diapositivas accesibles, formatos de documentos, guías de subtítulos, modelos de transcripción - basados en principios UDL y normas de accesibilidad. Estos deben diseñarse para minimizar el tiempo y el esfuerzo adicionales requeridos, abordando directamente la presión de tiempo notificada por el 65% del personal.

**Entrenamiento de bajo costo y herramientas gratuitas**

Dadas las limitaciones financieras notificadas tanto por los estudiantes (34%) como por el personal (59%), las soluciones deben ser económicamente sostenibles. Los programas de formación y el propio Vademécum deben dar prioridad a las herramientas gratuitas o de fácil acceso, los recursos educativos abiertos y los enfoques de bajo coste que pueden adoptar las organizaciones a pequeña escala sin una inversión adicional significativa.

**Motivación y orientación para la EdA y la movilidad Erasmus+**

La combinación de la dificultad percibida (25 % de los alumnos), la falta de confianza (21 %) y el apoyo institucional desigual a la movilidad (15 % del personal no familiarizado con las medidas de apoyo a la movilidad) requiere una estrategia de comunicación y orientación específica. Esto debe incluir información clara y accesible sobre las oportunidades de Erasmus+, itinerarios de orientación paso a paso, testimonios de alumnos con discapacidad que hayan participado en la movilidad y servicios de apoyo prácticos que reduzcan la complejidad percibida del proceso. El objetivo es transformar la movilidad de una perspectiva intimidante en una oportunidad realista y apoyada.

## ANEXO – Cuadros recapitulativos y cifras

Esta sección proporciona los datos numéricos completos que subyacen a cada figura presentada en el capítulo. Para facilitar la referencia, las tablas están numeradas para corresponder con sus respectivas cifras.

*Cuadro 1 – Experiencia profesional en educación de adultos (años)*

| Experiencia profesional en educación de adultos (años) | |
|---|---|
| > 10 años | 41% |
| 6-10 años | 7% |
| 3-5 años | 24% |
| 0-2 años | 27% |

*Cuadro 2 – Tipo de organización*

| | Tipo de organización |
|---|---|
| ONG | 36% |
| Proveedor público de educación de adultos | 20% |
| Universidad de la Tercera Edad | 5% |
| Los demás | 38% |

*Cuadro 3 – Experiencia de trabajo con personas con discapacidad*

| Experiencia Trabajando con Personas con Discapacidades | |
|---|---|
| Sin experiencia | 26,26% |
| Experiencia limitada | 47,47% |
| Amplia experiencia | 26,26% |

*Cuadro 4 – Uso de herramientas digitales en la enseñanza y la formación*

| Uso de herramientas digitales en la enseñanza y la formación | |
|---|---|
| A menudo | 48% |
| Siempre | 35% |
| Rara vez | 15% |
| Nunca | 1% |

*Cuadro 5 – Prácticas inclusivas existentes*

| | No estoy familiarizado con este concepto | Nunca | Rara vez | A menudo | Siempre |
|---|---|---|---|---|---|
| B1 – Materiales didácticos en formatos accesibles, conformes con las normas reconocidas (por ejemplo, WCAG) | 32,32% | 7,07% | 20,20% | 32,32% | 8,08% |
| B2 – Subtítulos, transcripciones escritas, intérpretes de lengua de signos o apoyo equivalente | 6,06% | 29,29% | 35,35% | 23,23% | 6,06% |
| B3 – Diseño Universal para el Aprendizaje (UDL) | 32,32% | 17,17% | 17,17% | 21,21% | 12,12% |
| B4 – Apoyo al tutor o al educador entre iguales | 7,07% | 20,20% | 23,23% | 35,35% | 14,14% |
| B5 – Alternativas de texto y audiodescripciones para imágenes y vídeos | 2,02% | 21,21% | 34,34% | 30,30% | 12,12% |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| B6 – Medidas de apoyo a la participación en las oportunidades de movilidad de Erasmus+ | 15,15% | 16,16% | 25,25% | 21,21% | 22,22% |

*Cuadro 6 – Obstáculos percibidos a la inclusión*

| | Alto | Bastante | Bajo | Ninguna. |
|---|---|---|---|---|
| Falta de tiempo | 21% | 44% | 25% | 9% |
| Competencias digitales insuficientes | 15% | 47% | 25% | 12% |
| Financiación insuficiente | 24% | 35% | 31% | 9% |
| Infraestructura tecnológica inadecuada | 14% | 44% | 24% | 17% |
| Cuestiones organizativas/falta de motivación | 17% | 31% | 32% | 19% |

Cuadro 7 – Evaluación DIGCOMP (personal)

| | Ausencia de competencia | Nivel de base | Nivel intermedio | Nivel avanzado |
|---|---|---|---|---|
| Competencia 1.1: Navegación, búsqueda y filtrado de información | 3% | 9% | 35% | 53% |
| Competencia 1.2: Evaluación de la información | 2% | 13% | 41% | 43% |
| Competencia 1.3: Gestión de la información | 1% | 15% | 48% | 35% |
| Competencia 2.1: Interactuar a través de y con las tecnologías digitales | 0% | 13% | 46% | 40% |
| Competencia 2.2: Compartir a través de tecnologías digitales | 1% | 14% | 39% | 45% |
| Competencia 2.3: Involucrarse en la ciudadanía a través de las tecnologías digitales | 2% | 26% | 36% | 35% |
| Competencia 2.4: Colaboración a través de tecnologías digitales | 4% | 22% | 31% | 42% |
| Competencia 2.5: Comportamiento digital | 13% | 17% | 31% | 38% |
| Competencia 2.6: Gestión de la identidad digital | 6% | 26% | 43% | 24% |
| Competencia 3.1: Desarrollo de contenidos digitales | 5% | 30% | 38% | 26% |
| Competencia 3.2: Integración y reelaboración de contenidos digitales | 7% | 27% | 40% | 25% |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Competencia 3.3: Derechos de autor y licencias | 33% | 31% | 23% | 12% |
| Competencia 3.4: Pensamiento computacional y programación | 46% | 31% | 16% | 6% |
| Competencia 4.1: Dispositivos de protección | 22% | 37% | 25% | 15% |
| Competencia 4.2: Protección de datos personales y privacidad | 10% | 40% | 29% | 20% |
| Competencia 4.3: Apoyar el bienestar | 6% | 29% | 38% | 26% |
| Competencia 4.4: Protección del medio ambiente | 10% | 32% | 33% | 24% |
| Competencia 5.1: Identificación y resolución de problemas técnicos | 21% | 39% | 25% | 14% |
| Competencia 5.2: Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas digitales | 15% | 31% | 33% | 20% |
| Competencia 5.3: Identificación de soluciones creativas utilizando tecnologías digitales | 8% | 24% | 36% | 31% |

*Cuadro 8 – Evaluación LIFECOMP (Personal)*

| | Ausencia de competencia | Nivel de base | Nivel intermedio | Nivel avanzado |
|---|---|---|---|---|
| Autorregulación | 1% | 14% | 53% | 32% |
| Flexibilidad | 0% | 9% | 38% | 52% |
| Bienestar | 2% | 24% | 50% | 23% |
| Empatía | 0% | 6% | 30% | 64% |
| Comunicación | 0% | 6% | 44% | 50% |
| Colaboración | 0% | 4% | 50% | 46% |
| Mentalidad de crecimiento | 0% | 13% | 53% | 34% |
| Pensamiento crítico | 0% | 8% | 46% | 46% |
| Gestión del aprendizaje | 1% | 14% | 47% | 38% |

*Cuadro 9 – Grupos de edad*

| Rango de edad | |
|---|---|
| 18-29 años | 7% |
| 30-39 años | 5% |
| > 40 años | 88% |

*Cuadro 10. Tipo de discapacidad*

| Tipo de discapacidad | |
|---|---|
| Motor/Físico | 30% |
| Psicológico/Relacional | 5% |
| Sensorial | 62% |
| Discapacidades múltiples | 3% |

*Cuadro 11 – Nivel educativo*

| NIVEL DE EDUCACIÓN | |
|---|---|
| Los demás | 3% |
| Grado | 80% |
| Escuela secundaria | 17% |

*Cuadro 12. Tipo de dispositivo digital utilizado principalmente por los alumnos*

| Tipo de dispositivo digital utilizado principalmente por los alumnos | |
|---|---|
| PC | 30% |
| Smartphone | 63% |
| Tableta | 7% |

*Cuadro 13 – Acceso a Internet*

| Acceso a Internet | |
|---|---|
| NO | 3% |
| SÍ, inestable | 10% |
| SÍ, estable | 87% |

*Cuadro 14 – Experiencia previa en educación de adultos*

| Experiencia previa en educación de adultos | |
|---|---|
| NO | 10% |
| Sí, cara a cara | 72% |
| Sí, en línea | 18% |

*Cuadro 15. Tipo de apoyo necesario*

| Tipo de apoyo necesario | |
|---|---|
| Compañero de movilidad | 12% |
| Materiales accesibles | 3% |
| Software de texto a voz (TTS) | 5% |
| Tutor personal o facilitador | 17% |
| Los demás | 12% |
| No se necesita apoyo | 52% |

*Cuadro 16 – Obstáculos para acceder a la educación de adultos*

| | Muy difícil | Bastante difícil | No demasiado difícul | Fácil | n/a |
|---|---|---|---|---|---|
| Llegar físicamente a las ubicaciones | 0% | 7% | 28% | 40% | 25% |
| Dificultad para utilizar plataformas de aprendizaje en línea | 5% | 8% | 40% | 38% | 8% |
| Falta de subtítulos, descripciones de audio, etc. | 10% | 10% | 43% | 17% | 20% |
| Problemas financieros | 12% | 22% | 32% | 13% | 22% |
| Falta de tutoría específica | 5% | 12% | 35% | 22% | 27% |
| Lugares no accesibles | 5% | 7% | 22% | 28% | 38% |
| Materiales educativos no aptos | 8% | 2% | 33% | 28% | 28% |
| Concentración durante las clases en línea | 5% | 10% | 38% | 32% | 15% |
| Falta de motivación o confianza | 8% | 13% | 20% | 38% | 20% |
| Desconocer las oportunidades de formación | 7% | 5% | 38% | 20% | 30% |
| Percibir la movilidad Erasmus+ como algo difícil | 10% | 15% | 13% | 40% | 22% |

*Cuadro 17 – Evaluación DIGCOMP (alumnos)*

| | Ausencia de competencia | Nivel de base | Nivel intermedio | Nivel avanzado |
|---|---|---|---|---|
| Autorregulación | 8% | 18% | 60% | 13% |
| Flexibilidad | 3% | 15% | 57% | 25% |
| Bienestar | 3% | 20% | 52% | 25% |
| Empatía | 2% | 7% | 45% | 47% |
| Comunicación | 5% | 12% | 50% | 33% |
| Colaboración | 2% | 10% | 48% | 40% |
| Mentalidad de crecimiento | 3% | 15% | 55% | 27% |
| Pensamiento crítico | 3% | 20% | 47% | 30% |
| Gestión del aprendizaje | 7% | 22% | 52% | 20% |

*Cuadro 18 – Evaluación LIFECOMP (Aprendizajes)*

| | Ausencia de competencia | Nivel de base | Nivel intermedio | Nivel avanzado |
|---|---|---|---|---|
| Competencia 1.1: Navegación, búsqueda y filtrado de información | 3% | 38% | 38% | 20% |
| Competencia 1.2: Evaluación de la información | 7% | 25% | 50% | 18% |
| Competencia 1.3: Gestión de la información | 10% | 33% | 42% | 15% |
| Competencia 2.1: Interactuar a través de y con las tecnologías digitales | 5% | 32% | 48% | 15% |
| Competencia 2.2: Compartir a través de tecnologías digitales | 7% | 37% | 38% | 18% |
| Competencia 2.3: Involucrarse en la ciudadanía a través de las tecnologías digitales | 8% | 38% | 38% | 15% |
| Competencia 2.4: Colaboración a través de tecnologías digitales | 10% | 30% | 38% | 22% |
| Competencia 2.5: Comportamiento digital | 13% | 43% | 35% | 8% |
| Competencia 2.6: Gestión de la identidad digital | 8% | 50% | 32% | 10% |
| Competencia 3.1: Desarrollo de contenidos digitales | 13% | 50% | 28% | 8% |
| Competencia 3.2: Integración y reelaboración de contenidos digitales | 32% | 28% | 28% | 12% |
| Competencia 3.3: Derechos de autor y licencias | 55% | 35% | 7% | 3% |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Competencia 3.4: Pensamiento computacional y programación | 27% | 50% | 20% | 3% |
| Competencia 4.1: Dispositivos de protección | 15% | 43% | 33% | 8% |
| Competencia 4.2: Protección de datos personales y privacidad | 17% | 32% | 45% | 7% |
| Competencia 4.3: Apoyar el bienestar | 12% | 27% | 43% | 18% |
| Competencia 4.4: Protección del medio ambiente | 25% | 47% | 23% | 5% |
| Competencia 5.1: Identificación y resolución de problemas técnicos | 20% | 52% | 27% | 2% |
| Competencia 5.2: Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas digitales | 12% | 58% | 18% | 12% |
| Competencia 5.3: Identificación de soluciones creativas utilizando tecnologías digitales | 15% | 43% | 32% | 10% |

## ANEXO – Cuestionarios de análisis de necesidades

Los dos cuestionarios siguientes se utilizaron para recopilar datos para el análisis de necesidades realizado en el marco del proyecto DEC. Ambos instrumentos se desarrollaron en consonancia con los marcos DIGCOMP 2.2 y LIFECOMP y se distribuyeron digitalmente a través de Microsoft Forms en cuatro idiomas (italiano, español, polaco e inglés).

CUESTIONARIO A – Personal de educación de adultos

¡Bienvenido! Este cuestionario está diseñado para profesionales y formadores que trabajan en el campo de la educación de adultos.
Su propósito es recopilar información útil para promover prácticas más inclusivas y digitalmente competentes en programas educativos dirigidos a adultos con discapacidad.

El cuestionario es anónimo y tarda aproximadamente 10 minutos en completarse. Se le preguntará acerca de:

- Tu perfil profesional
- Las prácticas inclusivas que adoptas
- Los retos a los que te enfrentas
- Sus competencias digitales y de vida

Por favor, responda honestamente: No hay respuestas correctas o incorrectas. ¡Gracias por su contribución!

**Sección A – Perfil profesional**

| No. | Pregunta | Tipo | Opciones de respuesta |
|---|---|---|---|
| A1 | ¿Cuántos años ha trabajado, incluso de forma no continua, en el campo de la educación de adultos? | Múltiples opciones | ▢ 0-2 años<br>▢ 3-5 años<br>▢ 6-10 años<br>▢ > 10 años |
| A2 | Seleccione el tipo de organización para la que trabaja en el ámbito de la educación de adultos. | Múltiples opciones | ▢ ADU – Institución pública de educación de adultos<br>▢ ONG – Organización del tercer sector<br>▢ EO – Centro de empleo<br>▢ HIGH – Universidad de la Tercera Edad<br>▢ Otro |
| A3 | ¿Tiene experiencia trabajando con personas con discapacidad? | Múltiples opciones | ▢ No<br>▢ Yes, limitado<br>▢ Yes, extenso |
| A4 | ¿Con qué frecuencia utiliza herramientas digitales en el aula o durante la formación (por ejemplo, ordenadores, tabletas, plataformas en línea, aplicaciones educativas)? | Likert (4) | ◯ Nunca<br>◯ rara vez<br>◯ A menudo<br>◯ Siempre |

**Sección B1 – Prácticas inclusivas**

Para cada una de las siguientes prácticas educativas, indique con qué frecuencia las adopta en su trabajo.

Escala: 1 = No estoy familiarizado con este concepto / 2 = Nunca / 3 = Rara vez / 4 = A menudo / 5 = Siempre

| No. | Práctica | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| B1 | ¿Adaptan los materiales didácticos a formatos accesibles que cumplan las normas de accesibilidad digital (por ejemplo, las WCAG 2.1)? | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| B2 | ¿Utiliza subtítulos, transcripciones escritas o intérpretes de lengua de signos (por ejemplo, lengua de signos nacional)? | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| B3 | ¿Aplica los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (UDL) para hacer que la enseñanza sea accesible para todos? | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| B4 | ¿Involucra a tutores o educadores de pares para apoyar a los participantes con discapacidades o necesidades específicas? | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| B5 | ¿Proporciona materiales multimedia con descripciones de audio o alternativas de texto para imágenes y videos? | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| B6 | ¿Facilitan la participación de los alumnos con discapacidad en las oportunidades de movilidad de Erasmus+ para los alumnos y el personal? | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |

**Sección B2 – Principales retos en materia de inclusión y digitalización**

Para cada uno de los siguientes desafíos, indique cuánto representa un obstáculo en su trabajo con estudiantes adultos con discapacidades.

Escala: 1 = Alto / 2 = Muy significativo / 3 = Bajo / 4 = Ninguno

| No. | Desafío | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|---|
| B7 | Falta de tiempo para adaptar materiales o métodos | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| B8 | Competencias digitales insuficientes entre el personal | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| B9 | Financiación insuficiente para equipos o apoyo a la inclusión | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| B10 | Infraestructura tecnológica inadecuada (por ejemplo, herramientas, software, conectividad) | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| B11 | Falta de interés o motivación de la organización o el personal hacia prácticas inclusivas | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |

**Sección C – DIGCOMP 2.2 Autoevaluación**

Evalúe su nivel de competencia digital en una serie de capacidades definidas por el marco europeo DIGCOMP 2.2.

Para cada elemento, selecciona el nivel que mejor describa tus habilidades actuales.

Escala: 1 = Sin competencia / 2 = Básico / 3 = Intermedio / 4 = Avanzado

Si no está familiarizado con el significado de una competencia, seleccione "Sin competencia".

Ámbito de competencia 1: Información y Alfabetización de Datos

| No. | Subcompetencia | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1.1 | Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenido | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| 1.2 | Evaluación de datos, información y contenido | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| 1.3 | Gestión de datos, información y contenidos | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |

**Ámbito de competencia 2: Comunicación y Colaboración**

| No. | Subcompetencia | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2.1 | Interactuar a través de las tecnologías digitales | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| 2.2 | Compartir a través de tecnologías digitales | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| 2.3 | Involucrarse en la ciudadanía a través de las tecnologías digitales | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| 2.4 | Colaboración a través de tecnologías digitales | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| 2.5 | Netiqueta (comportamiento digital) | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| 2.6 | Gestión de la identidad digital | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |

**Ámbito de competencia 3: Creación de contenido digital**

| No. | Subcompetencia | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|---|
| 3.1 | Desarrollo de contenidos digitales | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| 3.2 | Integración y reelaboración de contenidos digitales | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| 3.3 | Derechos de autor y licencias | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| 3.4 | Programación | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |

**Ámbito de competencia 4: Seguridad**

| No. | Subcompetencia | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|---|
| 4.1 | Dispositivos de protección | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| 4.2 | Protección de datos personales y privacidad | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| 4.3 | Salud y bienestar | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| 4.4 | Protección del medio ambiente | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |

**Ámbito de competencia 5: Resolución de problemas**

| No. | Subcompetencia | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|---|
| 5.1 | Solución de problemas técnicos | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| 5.2 | Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| 5.3 | Uso creativo de las tecnologías digitales | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| 5.4 | Identificación de lagunas en materia de competencias digitales | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |

**Sección D – Autoevaluación LIFECOMP**

Evalúe su nivel personal en relación con un conjunto de competencias vitales definidas por el marco europeo LIFECOMP.

Para cada elemento, seleccione el nivel que mejor lo represente hoy.

Escala: 1 = Sin conciencia o habilidad / 2 = Básico / 3 = Intermedio / 4 = Avanzado

No hay respuestas correctas o incorrectas: Por favor, responda honestamente basado en su experiencia actual.

| No. | Competencia | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Autorregulación: gestión de las emociones, los impulsos y el comportamiento | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| 2 | Flexibilidad: adaptación a diferentes situaciones y funciones | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| 3 | Bienestar: cuidado de la salud física y mental | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| 4 | Empatía: comprender y respetar las perspectivas de los demás | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| 5 | Comunicación: expresarse y escuchar con eficacia | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| 6 | Colaboración: trabajar en grupo hacia objetivos comunes | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| 7 | Mentalidad de crecimiento: ver los errores y la retroalimentación como oportunidades | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| 8 | Pensamiento crítico: análisis de la información, razonamiento y evaluación | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| 9 | Gestión del aprendizaje: planificación, seguimiento y reflexión sobre el propio aprendizaje | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |

Sección E – Comunidad de prácticas

| No. | Pregunta | Tipo | Opciones de respuesta |
|---|---|---|---|
| E1 | ¿Te gustaría unirte a nuestra Comunidad de Práctica en Facebook? En caso afirmativo, abra [LINK-FB] y regístrese. | Elección binaria | ◯ Sí, me inscribiré<br>◯ No |

**CUESTIONARIO B – Estudiantes adultos con discapacidad**

¡Bienvenido! Este cuestionario está diseñado para adultos con discapacidad que han participado o desean participar en programas de educación de adultos.

Su propósito es comprender mejor sus necesidades, las dificultades que encuentra y qué tipo de apoyo podría ayudarlo a aprender de manera más efectiva.

El cuestionario es anónimo, dura aproximadamente 10 minutos, y sus respuestas solo se utilizarán para mejorar futuros cursos y hacerlos más accesibles para todos.

No hay respuestas correctas o incorrectas. Solo le pedimos que responda honestamente.

**Sección A – Perfil personal**

| No. | Pregunta | Tipo | Opciones de respuesta |
|---|---|---|---|
| A1 | ¿Cuántos años tienes? Seleccione su grupo de edad. | Múltiples opciones | ▢ 18-29 años<br>▢ 30-39 años<br>▢ 40-50 años<br>▢ > 50 años |
| A2 | ¿Qué tipo de discapacidad tiene, si desea indicarlo? | Múltiples opciones | ▢ Motor/Físico<br>▢ Sensorial – Visión<br>▢ Sensorial – Audición<br>▢ Cognitivo/Intelectual<br>▢ Psicológico/Relacional<br>▢ Múltiples discapacidades |
| A3 | ¿Cuál es su nivel más alto de educación? Seleccione la opción que mejor describa su formación académica. | Múltiples opciones | ▢ Sin titulación<br>▢ Escuela secundaria<br>▢ Diploma de escuela secundaria<br>▢ Grado universitario<br>▢ Otro |
| A4 | ¿Qué dispositivo digital usas con más frecuencia? Seleccione el dispositivo que utiliza con más frecuencia para comunicarse, estudiar o buscar información. | Múltiples opciones | ▢ Smartphone<br>▢ PC<br>▢ Tablet<br>▢ Dispositivo de asistencia (por ejemplo, lector de pantalla, dispositivo de comunicación)<br>▢ No uso dispositivos digitales |
| A5 | ¿Tienes acceso a Internet en casa? | Múltiples opciones | ▢ Sí, tengo una conexión estable<br>▢ Sí, pero la conexión es lenta o inestable<br>▢ No, no tengo acceso a Internet |
| A6 | ¿Alguna vez ha participado en cursos de educación de adultos? | Múltiples opciones | ▢ Yes, en persona<br>▢ Yes, en línea<br>▢ No |

**Sección B1 – Dificultades que encuentras en la educación**

Para cada situación descrita a continuación, indique cuánto representa una dificultad para usted.
Escala: 1 = Muy difícil / 2 = Muy difícil / 3 = Ligeramente difícil / 4 = No difícil en absoluto / 5 = No aplicable

| No. | Situación | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| B1 | ¿Le resulta difícil llegar físicamente a los lugares donde se llevan a cabo los cursos? | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| B2 | ¿Le resulta difícil utilizar plataformas digitales para el aprendizaje en línea? | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| B3 | ¿Experimenta una falta de subtítulos, descripciones de audio u otras ayudas al asistir a un curso? | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| B4 | ¿Tiene problemas financieros que dificultan la participación en los cursos? | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| B5 | ¿Le falta apoyo personal, como un tutor o compañero, durante los cursos? | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| B6 | ¿Los lugares donde se imparten los cursos no son lo suficientemente accesibles para su discapacidad? | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| B7 | ¿Los materiales de aprendizaje que recibe no se adaptan a sus necesidades? | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| B8 | ¿Le resulta difícil concentrarse durante las lecciones en línea o digitales? | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| B9 | ¿Le falta la motivación o la confianza para inscribirse en un curso? | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| B10 | ¿No conoce las oportunidades de capacitación disponibles en su área o en línea? | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| B11 | ¿Alguna vez ha considerado participar en una movilidad de formación en el extranjero a través de Erasmus+? | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |

Sección B2 – Apoyo deseado

¿Qué tipo de apoyo necesitarías para participar más eficazmente en un curso? Seleccione una o más opciones.

Opciones de respuesta

▢ Tutor o facilitador personal
▢ Materiales accesibles (por ejemplo, Braille, texto simplificado)
▢ Software de texto a voz (TTS)
Acompañante movilidad ▢
▢ Otros
▢ No se necesita apoyo

Sección C – DIGCOMP 2.2 Autoevaluación

La misma estructura y elementos que en el Cuestionario A, Sección C (véase más arriba).

Sección D – Autoevaluación LIFECOMP

La misma estructura y elementos que en el Cuestionario A, Sección D (véase más arriba).

**Sección E – Comunidad de prácticas**

| No. | Pregunta | Tipo | Opciones de respuesta |
|---|---|---|---|
| E1 | ¿Te gustaría unirte a nuestra Comunidad de Práctica en Facebook? Abre [LINK-FB] y regístrate. | Elección binaria | ◯ Sí, me inscribiré<br>◯ No |

# CAPÍTULO 2 - Directrices y buenas prácticas para la inclusión en la educación de adultos


## Resumen

La inclusión en la educación de adultos significa algo más que dar a las personas acceso al aprendizaje: requiere combinar las capacidades para la vida y las capacidades digitales para crear oportunidades reales para todos. Muchos estudiantes adultos, especialmente aquellos con discapacidad o procedentes de entornos desfavorecidos, se enfrentan a obstáculos que los modelos educativos tradicionales no abordan plenamente. Estas barreras no pueden superarse centrándose únicamente en el crecimiento personal o únicamente en las herramientas digitales. En cambio, ambos deben trabajar juntos.

Esta sección proporciona un marco claro y práctico para hacer que la educación de adultos sea más inclusiva, basado en los marcos europeos LifeComp y DigComp. Ayuda a los educadores, formadores y coordinadores de movilidad a convertir los principios inclusivos en acciones reales, ofreciendo orientación paso a paso para trabajar con adultos con discapacidades.

Las habilidades para la vida, como la independencia, la fuerza emocional y la interacción social, ayudan a los estudiantes a sentirse seguros, tomar el control de su aprendizaje y conectarse con los demás. Pero en el mundo actual, estas capacidades no son suficientes por sí solas. Las habilidades digitales, como encontrar y usar información en línea, comunicarse digitalmente y resolver problemas con la tecnología, son igualmente importantes. Cuando combinamos LifeComp y DigComp, nos aseguramos de que los alumnos no solo accedan a la educación y puedan participar, crecer y tener éxito de verdad.

Al vincular la teoría con estrategias prácticas, esta sección ayuda a crear entornos de aprendizaje que sean accesibles, de apoyo y atractivos. De esta manera, todos los estudiantes (independientemente de sus antecedentes o habilidades) pueden desarrollar la confianza, las habilidades y la independencia que necesitan para prosperar tanto en la educación como en la vida. Sin este enfoque combinado, los esfuerzos de inclusión pueden quedarse cortos, dejando a los estudiantes sin el apoyo total que necesitan.



Palabras clave: Educación inclusiva de adultos, Apoyo entre iguales, LifeComp, DigComp, inclusión, acceso equitativo, accesibilidad digital, Estrategias de evaluación, Aprendizaje multimodal.


## Marco teórico

Este capítulo del Vademécum se basa en una sólida base teórica que combina los marcos políticos europeos e internacionales con enfoques basados en competencias para la educación inclusiva de adultos. Los principios, estrategias y herramientas presentados aquí se basan en documentos políticos clave y modelos de competencia que dan forma a la práctica inclusiva.

El capítulo se ajusta a marcos políticos como el pilar europeo de derechos sociales, la Estrategia Erasmus+ de Inclusión y Diversidad y la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (CDPD). Estos marcos enfatizan la importancia de eliminar las barreras sistémicas y garantizar un acceso equitativo a la educación para todos los adultos, independientemente de sus habilidades o antecedentes.

Desde una perspectiva de competencia, este capítulo integra los marcos LifeComp y DigComp para fomentar la inclusión.

- Las competencias de la vida incluyen la autonomía personal, la regulación emocional, la interacción social, la adaptabilidad y el aprendizaje permanente, capacitando a los adultos para navegar los desafíos y participar activamente en sus comunidades.
- Las competencias digitales garantizan una participación significativa en entornos digitales, abordando capacidades como la alfabetización informática, la comunicación, la seguridad, la creación

de contenidos y la resolución de problemas.
Por lo tanto, la inclusión requiere un enfoque multidimensional que integre el desarrollo personal, la participación social y la accesibilidad digital. Al combinar estos marcos, los educadores pueden crear entornos de aprendizaje que no solo sean accesibles, sino también empoderadores y receptivos a las diversas necesidades de los estudiantes adultos.
Los antecedentes teóricos descritos aquí proporcionan la base para las estrategias prácticas, los métodos de enseñanza y los recursos discutidos en este capítulo, asegurando que estén arraigados tanto en la teoría como en la aplicación en el mundo real.

## 2.1 Vinculación de DIGCOMP y LIFECOMP con la práctica inclusiva

### A. Ámbitos de competencia digital más relevantes para la inclusión

En un mundo cada vez más digital, las competencias digitales son esenciales para garantizar que todos los estudiantes adultos, independientemente de su origen o capacidad, puedan participar plenamente en la educación y la sociedad. Entre las áreas definidas por DigComp, las siguientes son particularmente críticas para fomentar la inclusión en la educación de adultos:

- La alfabetización en información y datos ayuda a los estudiantes a acceder y comprender la información digital. Desarrollar la capacidad de buscar, evaluar fuentes confiables y usar información en línea apoya la autonomía y reduce las barreras al conocimiento.
- La comunicación y la colaboración a través de herramientas digitales permite a los estudiantes conectarse con educadores, compañeros y redes de apoyo. Las habilidades en el uso del correo electrónico, las plataformas de mensajería y las herramientas de colaboración son especialmente importantes en entornos de aprendizaje en línea o combinados.
- Creación de contenido digital: La creación de contenido digital permite a los alumnos expresar ideas y demostrar el aprendizaje a través de formatos digitales como documentos o presentaciones. Esta competencia fomenta la participación activa y apoya diferentes formas de comunicación y expresión.
- La seguridad y el uso responsable son esenciales para proteger a los estudiantes que pueden ser más vulnerables a los riesgos en línea. Comprender la privacidad, la protección de datos y el comportamiento responsable en línea ayuda a los estudiantes a participar con confianza y seguridad en entornos digitales.
- La solución de problemas y la adaptabilidad ayudan a los estudiantes adultos con discapacidades a superar las barreras digitales, navegar por las plataformas con mayor confianza y mantener la continuidad en su proceso de aprendizaje.

Al centrarse en estas áreas clave de competencia digital, los educadores pueden crear experiencias de aprendizaje más accesibles, equitativas y empoderadoras. La integración de estas capacidades con las competencias de la vida (como la autonomía y la resiliencia) garantiza que los alumnos adultos no solo puedan acceder a las herramientas digitales, sino que también las utilicen de manera efectiva para alcanzar sus objetivos personales y profesionales.

### B. Competencias de vida que apoyan la autonomía, la motivación y la participación

LifeComp proporciona un enfoque estructurado para desarrollar la autonomía, la motivación y la participación activa en la educación de adultos. A través del cultivo de habilidades personales e interpersonales, los estudiantes adultos con discapacidades desarrollan la confianza y las habilidades necesarias para apropiarse de su aprendizaje, comprometerse de manera significativa con sus compañeros y navegar por los desafíos que pueden obstaculizar su participación.

- La autonomía crece a través de habilidades como la autoorganización, la toma de decisiones y la resolución de problemas. Esto permite a los adultos establecer metas, realizar un seguimiento de su progreso y adaptarse a las dificultades.
- La motivación se fortalece al fomentar la confianza en sí mismo, la resiliencia y una mentalidad de crecimiento. Esto ayuda a los estudiantes a ver su potencial y seguir adelante, incluso

cuando las cosas se ponen difíciles.

• La participación mejora con habilidades sociales y de comunicación, lo que permite a los estudiantes trabajar en equipo, compartir ideas y contribuir a las actividades grupales.

Al integrar estas competencias en las prácticas educativas, los educadores pueden crear entornos de aprendizaje de apoyo y empoderamiento. En estos entornos, los estudiantes adultos se sienten capaces, respetados y equipados para perseguir sus aspiraciones personales y profesionales.

### C. Ejemplos de desarrollo integrado de competencias

Para ilustrar cómo LifeComp y DigComp pueden integrarse en la práctica, considere los siguientes ejemplos de desarrollo de competencias en educación de adultos:

- Rutas de aprendizaje personalizadas: Un alumno con habilidades digitales limitadas (DigComp) puede tener dificultades para participar en cursos en línea. Al combinar la resiliencia emocional y la adaptabilidad (LifeComp) con la capacitación en alfabetización digital (DigComp), los educadores pueden diseñar caminos de aprendizaje personalizados que generen confianza y habilidades técnicas. Por ejemplo, un alumno puede comenzar con ejercicios básicos de navegación digital mientras desarrolla simultáneamente estrategias para manejar la frustración y mantenerse motivado.
- Proyectos colaborativos: Los proyectos grupales que requieren tanto la interacción social (LifeComp) como las herramientas de colaboración digital (DigComp) pueden fomentar el desarrollo integrado de competencias. Los estudiantes pueden usar plataformas en línea para co-crear contenido, practicar habilidades de comunicación y resolver problemas juntos, todo mientras construyen confianza y un sentido de comunidad.
- Aplicaciones del mundo real: Las actividades que conectan el aprendizaje con situaciones de la vida real ayudan a los estudiantes a aplicar la autonomía personal, las habilidades digitales y el compromiso social de manera significativa. Por ejemplo, un alumno puede desarrollar una presentación digital sobre un tema de interés personal, combinando habilidades de investigación (DigComp) con autoexpresión y hablar en público (LifeComp).

## 2.2 Principios Básicos de Inclusión en la Educación

### A.Enfoque inclusivo y "diseño para todos" en contextos no institucionales y con recursos variables

La inclusión debe integrarse desde la etapa de planificación de cualquier actividad educativa. Las actividades de aprendizaje, los materiales y los entornos deben diseñarse para que sean accesibles a la gama más amplia posible de alumnos, siguiendo el principio de "Diseño para todos".

Estos principios se basan en las necesidades basadas en la evidencia identificadas durante nuestra investigación, asegurando que las estrategias de inclusión aborden las barreras reales que enfrentan los estudiantes adultos y el personal.

Implicaciones prácticas para los educadores: Antes de implementar cualquier curso o actividad, los educadores deben evaluar sistemáticamente:

• ¿Están disponibles los materiales de aprendizaje en múltiples formatos (por ejemplo, texto, audio, visual)?

• ¿Pueden los alumnos acceder al contenido utilizando tecnologías de asistencia?

• ¿Son las instrucciones claras, estructuradas y fáciles de seguir para todos los participantes?

### B. Accesibilidad vs. usabilidad

El aprendizaje digital inclusivo para adultos con discapacidad se basa en dos principios fundamentales: accesibilidad y usabilidad. Si bien la accesibilidad garantiza que los alumnos puedan acceder técnicamente a plataformas, herramientas y materiales digitales, la usabilidad se centra en la facilidad y eficacia con que pueden utilizar estos recursos. Incluso si una herramienta es accesible, la mala usabilidad puede crear barreras, lo que dificulta que los estudiantes con discapacidades

cognitivas, motoras o sensoriales se involucren de manera significativa.

Este enfoque aborda directamente las necesidades críticas identificadas en nuestra investigación de campo:

- La necesidad de confianza y motivación: En lugar de solo autoeficacia general, nuestra investigación muestra que el 55.5% de los estudiantes perciben la movilidad educativa como "demasiado difícil". Este marco proporciona el apoyo psicológico y motivacional necesario para cerrar esta "brecha de confianza".
- La necesidad de creación de contenido accesible: En lugar de la alfabetización digital básica, nuestro enfoque se centra en la necesidad específica de que los educadores creen materiales accesibles (subtítulos, transcripciones y formatos fáciles de leer) para superar las barreras reportadas por los estudiantes.
- La necesidad de entornos utilizables: Priorizamos la necesidad de "usabilidad" tanto en plataformas digitales como en lugares físicos, asegurando que los estudiantes puedan navegar por ellos de forma independiente sin barreras financieras o técnicas.

Por ejemplo, considere un video de capacitación:

- La accesibilidad se garantiza añadiendo subtítulos y descripciones de audio, poniendo el contenido a disposición de los alumnos sordos, con dificultades auditivas o con discapacidad visual.
- La usabilidad se mejora dividiendo el video en capítulos cortos y claramente etiquetados, ayudando a los estudiantes con desafíos cognitivos o de atención a navegar y enfocarse en secciones relevantes.

### C. La inclusión como concepto multidimensional

La inclusión en la educación de adultos va mucho más allá del acceso físico: se trata de un enfoque global que garantiza que todos los alumnos, en particular aquellos con discapacidad, puedan participar plenamente y tener éxito. La verdadera inclusión implica múltiples dimensiones interconectadas:

- Accesibilidad física: Garantizar que los espacios de aprendizaje estén libres de barreras (por ejemplo, rampas, muebles ajustables, baños accesibles).
- Accesibilidad digital: Hacer que las herramientas y el contenido sean utilizables para todos (por ejemplo, lectores de pantalla, subtítulos, navegación por teclado).
- Claridad lingüística: Utilizar un lenguaje claro y directo y proporcionar traducciones o formatos simplificados para garantizar la comprensión.
- Seguridad emocional: Crear entornos donde los alumnos se sientan seguros, respetados y libres de discriminación.
- Accesibilidad económica: Minimizar las barreras financieras (por ejemplo, materiales asequibles, subsidios para tecnologías de asistencia).
- Pertenencia social: Cultivando un sentido de comunidad y aceptación, para que cada alumno se sienta bienvenido y valorado.

Esta perspectiva multidimensional sobre la inclusión aborda directamente las necesidades prioritarias identificadas en la investigación de campo:

- La necesidad de apoyo humano y tutoría: Nuestra investigación muestra que los estudiantes priorizan el apoyo entre pares y la tutoría humana como las prácticas inclusivas más efectivas. La inclusión se construye a través de la asistencia directa y el acompañamiento en lugar de la empatía teórica.
- La necesidad de usabilidad digital y acceso al contenido: La atención se centra en superar las barreras multisensoriales (la falta de subtítulos, transcripciones y descripciones de audio). La verdadera inclusión digital se logra garantizando que las plataformas y los contenidos sean técnicamente utilizables y accesibles, evitando la exclusión de los alumnos con discapacidad visual o auditiva.

### D. Rutas de aprendizaje flexibles y centradas en la persona

El aprendizaje en la educación de adultos debe adaptarse a las necesidades, fortalezas y ritmos individuales de los estudiantes con
disabilities.This puede incluir:

- Formatos alternativos para tareas (por ejemplo, grabaciones de audio, videos o presentaciones visuales en lugar de informes escritos).
- Patinaje ajustable para adaptarse a diferentes velocidades y necesidades de aprendizaje.
- Múltiples modalidades de participación (por ejemplo, chat, lenguaje de señas, mensajes de voz o contribuciones asíncronas).
- Opciones de aprendizaje híbrido o combinado para proporcionar accesibilidad y comodidad.

Este enfoque aborda la autonomía práctica y las necesidades de recursos identificadas en nuestra investigación:

- La necesidad de independencia técnica e ingenio: En lugar de centrarse en ideas abstractas como la autorregulación, nuestros hallazgos muestran que los estudiantes necesitan ganar la confianza para administrar sus propias herramientas de aprendizaje. Logramos esto proporcionando caminos de orientación claros y simplificados. Esto ayuda a reducir la sensación de que la educación y la movilidad son demasiado difíciles.
- La necesidad de soluciones económicas y adaptativas: En lugar de resolver problemas en general, priorizamos el uso de herramientas digitales gratuitas y de bajo costo. Esto responde directamente a las barreras financieras mencionadas tanto por el personal como por los estudiantes. Garantiza que la tecnología sea una herramienta para la inclusión en lugar de una razón de exclusión debido a los costos.

Ejemplo: Un alumno puede enviar un video en lugar de un informe escrito o usar el chat en lugar de hablar en vivo.

### E.Ajustes razonables y medidas universales

Las medidas universales (como estructuras de lecciones claras, lenguaje sencillo y apoyos visuales) ayudan a los estudiantes con discapacidades a participar de manera más efectiva. De la misma manera, los ajustes razonables, como los plazos extendidos o la tutoría individual, aseguran que las personas puedan participar plenamente y tener éxito.

Este enfoque se ajusta a las prioridades prácticas identificadas en nuestro estudio:

- Necesidad de inclusión social y apoyo humano: Nuestra investigación muestra que la inclusión es más efectiva cuando hay apoyo directo. Promover el respeto y la equidad significa crear un sistema donde la tutoría entre pares y la asistencia humana estén siempre disponibles para el alumno.
- La necesidad de una tecnología accesible y funcional: Más allá de la seguridad digital general, nos centramos en el uso práctico de herramientas de asistencia. Esto significa garantizar que la tecnología no solo sea segura, sino también totalmente accesible y fácil de usar, de modo que las barreras digitales no conduzcan a la exclusión.

### F.La inclusión como proceso continuo

La inclusión no se logra a través de acciones aisladas, sino a través de la reflexión y la mejora continua. Las organizaciones deben escuchar activamente a los alumnos, evaluar regularmente la accesibilidad digital y abordar las brechas de participación para garantizar que sus herramientas y prácticas sigan siendo efectivas y relevantes.

Este enfoque se ajusta a:

- Necesidad de una retroalimentación y adaptación continuas: Nuestra investigación muestra que la inclusión es un objetivo en movimiento. En lugar de solo el aprendizaje permanente en general, nos centramos en la necesidad de que el personal verifique regularmente si sus

materiales siguen siendo accesibles y si los estudiantes se sienten apoyados.
- La necesidad de una evaluación constante de las herramientas: Esto asegura que las herramientas utilizadas por la organización sigan siendo utilizables y no se conviertan en nuevas barreras para los estudiantes con discapacidades.
-

Para profundizar en la inclusión, las instituciones deben integrar los principios de inclusión y diversidad de Erasmus+.
Estrategia en sus políticas, incorporar auditorías de accesibilidad en la planificación del curso y establecer mecanismos de retroalimentación que involucren significativamente a los estudiantes con discapacidades. El monitoreo de indicadores clave, como la participación, las tasas de finalización y la satisfacción del alumno, ayuda a rastrear el progreso e identificar áreas para el crecimiento. Además, la accesibilidad debe ser una prioridad en todas las fases de la movilidad Erasmus+, desde la planificación hasta el seguimiento.

De cara al futuro, los esfuerzos deben centrarse en mejorar las competencias de accesibilidad digital de los educadores, integrar sistemáticamente el diseño universal para el aprendizaje y aumentar la participación de los adultos con discapacidad en las oportunidades de movilidad transnacional.

### 2.3 Mejores prácticas de enseñanza inclusiva listas para usar

Esta sección traduce los resultados de nuestra investigación en prácticas docentes concretas que se pueden aplicar directamente en entornos de educación de adultos. En lugar de seguir modelos teóricos, estas prácticas están diseñadas para abordar las brechas específicas identificadas en nuestro Análisis de Necesidades, como la falta de tiempo del personal, la necesidad de contenido accesible y la importancia de la motivación del alumno.

Cada una de estas 7 prácticas proporciona una guía clara y ejemplos prácticos para su uso inmediato, centrándose en las barreras del mundo real reportadas por educadores y estudiantes. Al final de la sección, se incluye una tabla de cartografía de barreras y soluciones para ayudar a los educadores a identificar retos específicos y aplicar las soluciones basadas en pruebas adecuadas. También incluimos estudios de casos para mostrar cómo funcionan estas estrategias en contextos reales de educación de adultos, creando un vínculo claro entre nuestros datos de investigación y la realidad diaria del aula.

#### A. Aula inclusiva y actividades en línea

Las actividades basadas en el Diseño Universal para el Aprendizaje (UDL) se centran en el compromiso y la autonomía. Ofrecen a los alumnos diferentes formas de acceder a la información y expresar lo que saben. Esto ayuda a crear un entorno que respeta las diferentes habilidades y estilos de comunicación.
Algunas estrategias prácticas incluyen proporcionar contenido en múltiples formatos como texto, audio y video, y permitir que los estudiantes respondan de la manera que mejor les convenga. El uso de plantillas estructuradas también es clave para hacer que las tareas complejas sean más fáciles de administrar.
Este enfoque se ajusta a:
- La necesidad de contenido accesible y multisensorial: En lugar de centrarnos solo en la creación de contenido general, abordamos la falta específica de subtítulos, transcripciones y descripciones de audio identificadas por los estudiantes.

Proporcionar información en diferentes formatos garantiza que todos puedan acceder al material independientemente de su discapacidad.
- La necesidad de herramientas estructuradas y que ahorren tiempo: Nuestra investigación muestra que los educadores a menudo carecen del tiempo para crear nuevos materiales. El uso de plantillas prediseñadas y tareas desglosadas ayuda tanto al personal a trabajar de manera más eficiente como a los estudiantes a mantenerse enfocados sin sentirse abrumados.

Escenario práctico: En lugar de solo pedir un informe escrito, los estudiantes pueden elegir cómo mostrar lo que aprendieron, como a través de una breve grabación de audio, un video o un mapa visual. Esto reduce la presión y aumenta su confianza.

**B. Comunicación clara y lenguaje sencillo**

El uso de un lenguaje claro y estructurado reduce las barreras, especialmente para los estudiantes con discapacidades cognitivas o alfabetización digital limitada. Apoya la comprensión, la confianza y la participación activa.

Se recomienda: utilizar frases cortas y sencillas, evitar la terminología abstracta o compleja, organizar instrucciones con viñetas, incluir iconos y señales visuales para guiar a los alumnos y resaltar los plazos clave y las acciones requeridas.
Este enfoque se ajusta a:

- Necesidad de una comunicación y una orientación simplificadas: Nuestra investigación muestra que los estudiantes a menudo se sienten abrumados por información compleja. Mediante el uso de un lenguaje simple y pasos claros, abordamos la "brecha de confianza" y hacemos que las oportunidades educativas se sientan más accesibles y menos intimidantes.
- La necesidad de accesibilidad cognitiva: Nos enfocamos en hacer que la información sea fácil de procesar. Esto aborda directamente las barreras multisensoriales y cognitivas reportadas en nuestro estudio, asegurando que las instrucciones sean inclusivas para todos desde el principio.

Escenario práctico: En lugar de: "Participe en una interacción colaborativa asíncrona a través del LMS", utilice: "Escribe tu comentario en el foro de discusión antes del viernes".

**C. Motivación del alumno, confianza y seguridad emocional**

Un entorno seguro promueve la participación, el bienestar emocional y la resiliencia, especialmente para los estudiantes con discapacidades. Las estrategias inclusivas ayudan a los estudiantes a sentirse respetados, apoyados y confiados para participar plenamente.

Algunas estrategias inclusivas podrían ser: establecer acuerdos de grupo para establecer expectativas de interacción respetuosa, utilizar herramientas que permitan la participación anónima cuando sea necesario, fomentar el apoyo entre pares y la resolución colaborativa de problemas, normalizar la solicitud de aclaración o ayuda, y proporcionar canales privados para la comunicación con los educadores.

Estas estrategias están alineadas con:

- Necesidad de colmar la brecha de confianza: Nuestra investigación muestra que el 55,5% de los estudiantes ven la movilidad y la educación como demasiado difíciles. Al crear un ambiente emocionalmente seguro, abordamos directamente esta falta de motivación y ayudamos a los estudiantes a superar el miedo al fracaso.
- La necesidad de apoyo humano y tutoría: Los estudiantes informaron que valoran la conexión personal y el apoyo entre pares por encima de casi todo lo demás. En lugar de centrarnos solo en la regulación emocional como concepto, priorizamos la creación de redes de apoyo que ayuden a los estudiantes a sentirse seguros y acompañados.

Escenario práctico: Cuando discuta temas sensibles en un foro en línea, permita que los estudiantes publiquen de forma anónima o usen mensajes privados para el instructor. La tutoría entre pares puede alentarse a brindar apoyo, mientras que los acuerdos grupales recuerdan a todos las normas de comunicación respetuosas.

**D. Incorporación y orientación**

La inclusión comienza antes de que comience la enseñanza. Preparar a los estudiantes con discapacidades para el curso garantiza que se sientan seguros, informados y listos para participar plenamente.

Antes de que comience el curso, asegúrese de que los alumnos reciban: una guía de curso simple y clara, una sesión tutorial sobre herramientas y plataformas digitales, información de contacto para apoyo técnico o de aprendizaje, expectativas aclaradas del curso y adaptaciones disponibles y versiones accesibles de los materiales con antelación.

Este enfoque se ajusta a:

- La necesidad de orientación y la reducción de la dificultad percibida: Nuestra investigación muestra que muchos estudiantes sienten que la educación y la movilidad son demasiado difíciles o intimidantes. Proporcionar información clara y tutoriales antes de que comience el curso ayuda a cerrar esta brecha de confianza y hace que el proceso de aprendizaje se sienta más manejable.
- Necesidad de independencia técnica: En lugar de centrarnos únicamente en la alfabetización digital general, proporcionamos apoyo directo para ayudar a los alumnos a navegar por plataformas específicas. Al darles materiales por adelantado y mostrarles cómo funcionan las herramientas, nos aseguramos de que tengan la independencia que necesitan para comenzar el curso sin estrés técnico.

Escenario práctico: Antes de que comience el curso, programe una breve sesión de orientación donde los estudiantes exploren la plataforma, hagan preguntas y accedan a materiales en múltiples formatos. Esto sienta las bases para la confianza, la independencia y la participación sin problemas.

**E.Tutoring y modelos de apoyo entre pares**

El apoyo de pares y tutores es esencial para fortalecer la inclusión y fomentar la colaboración entre los estudiantes con discapacidades. Proporcionar oportunidades estructuradas para la asistencia mutua y la orientación ayuda a construir confianza, empatía y un sentido de comunidad.

Los posibles modelos de apoyo podrían ser: «compañeros de aprendizaje» para proporcionar asistencia mutua, tutoría en grupos pequeños para orientación y estímulo, retroalimentación entre pares rotatoria para promover la colaboración y diversas perspectivas y horas de apoyo digital para ayuda técnica o de aprendizaje.

Este enfoque se ajusta a:

- La necesidad de apoyo y acompañamiento humano: Nuestra investigación muestra que los estudiantes valoran la tutoría humana y el apoyo entre pares más que cualquier otra práctica inclusiva. Al crear estos modelos de apoyo, respondemos directamente al deseo de los estudiantes de conexión personal y asistencia durante su proceso de aprendizaje.
- La necesidad de conexión social para superar las barreras: En lugar de centrarnos en la colaboración teórica, abordamos la necesidad práctica de que los estudiantes se sientan menos aislados. Estos modelos ayudan a reducir la ansiedad y la dificultad reportadas por muchos participantes, haciendo que la experiencia de aprendizaje sea más inclusiva a través de la interacción humana directa.

Escenario práctico: Asigna a los alumnos a pequeños grupos de compañeros o parejas de compañeros y rota las responsabilidades de retroalimentación.

Programe horarios regulares de oficina digital donde los estudiantes puedan hacer preguntas o recibir orientación. Este enfoque fomenta el trabajo en equipo, la empatía y la confianza, al tiempo que garantiza que todos los estudiantes se sientan apoyados en entornos de aprendizaje en línea o combinados.

**F. Prácticas de evaluación inclusiva**

La evaluación debe medir los resultados del aprendizaje sin limitar la participación, garantizando que todos los alumnos, incluidos aquellos con discapacidad, puedan demostrar sus conocimientos de manera efectiva.

Las posibles estrategias podrían ser: ofrecer formatos alternativos para demostrar el aprendizaje, como texto, audio, vídeo o proyectos visuales, utilizar la retroalimentación formativa a lo largo del curso, no solo la calificación final, proporcionar un tiempo prolongado cuando sea necesario y compartir los criterios de evaluación con claridad de antemano.

Este enfoque se ajusta a:

- Necesidad de reflexión práctica y adaptación: En lugar de centrarse solo en la teoría de la automejora, nuestra investigación muestra que el personal y los estudiantes necesitan ver resultados constantes. Esto significa reflexionar sobre lo que funciona en el aula y adaptar los materiales para asegurarse de que sigan siendo útiles y fáciles de entender.
- La necesidad de una expresión digital accesible: En lugar de la creación general de contenido, nos centramos en la necesidad específica de que los estudiantes se expresen a través de herramientas digitales accesibles. Esto aborda las barreras a la comunicación identificadas en nuestro estudio, permitiendo que todos participen utilizando el formato que mejor les funcione.

Escenario práctico: Permita que los alumnos elijan cómo envían su trabajo (texto, audio, video o visual) y proporcione comentarios durante todo el proceso.

**G. Cuadro: Mapeo de Barreras-Solución**

| Barrera | Medida universal | Razonable Alojamiento | Necesidad identificada |
|---|---|---|---|
| Dificultad para entender las instrucciones | Lenguaje sencillo + estructura visual | Sesión de explicación individual | Necesidad de una comunicación y una orientación simplificadas |
| Capacidades digitales limitadas | Sesión tutorial de herramientas | Coaching digital uno a uno | Necesidad de independencia técnica y confianza |
| Ansiedad al hablar en público | Herramientas de participación anónima | Participación alternativa por escrito | Necesidad de cerrar la brecha de confianza y motivación |
| Discapacidad visual | Formatos de documentos accesibles | Archivos compatibles con el lector de pantalla | Necesidad de contenido accesible y multisensorial |

**H. Ejemplos de estudio de caso de la práctica**

**Práctica 1:** Modelo de éxito aplicado para la independencia técnica (Estudio de caso 1)
Contexto:Un centro de educación de adultos organizó un curso de alfabetización digital de 6 semanas. Varios participantes tenían discapacidades cognitivas leves y poca experiencia digital previa.
Desafíos identificados:

- Dificultad para seguir instrucciones largas.
- Ansiedad al usar plataformas desconocidas.
- Miedo a cometer errores públicamente.

Medidas inclusivas aplicadas:

- Todas las instrucciones se proporcionaron en un formato breve y paso a paso.
- Se agregaron iconos visuales junto a cada tarea.
- Una breve sesión de incorporación se dedicó solo a la navegación de la plataforma.
- Se utilizaron herramientas de participación anónimas como Mentimeter.
- Las asignaciones se pueden enviar como audio en lugar de texto escrito.

Resultados:

- La tasa de asistencia aumentó en comparación con los cursos anteriores.
- Los estudiantes reportaron una mayor confianza en el uso de herramientas digitales.
- La tasa de finalización mejoró significativamente.

Este enfoque se ajusta a:

- La necesidad de apoyo y acompañamiento humano: Aborda directamente el hecho de que los alumnos valoran el contacto personal por encima de cualquier otra medida.
- La necesidad de conexión social para superar las barreras: Transforma los desafíos individuales en éxitos compartidos, reduciendo significativamente la ansiedad

**Práctica 2**: Modelo de éxito aplicado para el apoyo entre pares (Estudio de caso 2)
Contexto:Una organización de educación de adultos preparó a un alumno con discapacidad visual para una actividad de movilidad Erasmus+ de corta duración en el extranjero.

Desafíos identificados:

- Acceso a la documentación de movilidad.
- Navegación de la logística de viajes.
- Acceso a materiales digitales durante las sesiones de formación en el extranjero.

Medidas inclusivas aplicadas:

- Todos los documentos se proporcionaron en formatos compatibles con el lector de pantalla.
- La orientación previa a la movilidad incluyó una sesión de prueba de accesibilidad digital.
- La organización de acogida fue informada previamente sobre las necesidades de accesibilidad.
- Se organizó un sistema de apoyo entre pares durante la movilidad.

Resultados:

- El alumno completó la movilidad con éxito.
- No se notificaron obstáculos importantes a la accesibilidad.
- La organización desarrolló una lista de verificación para futuras movilidades inclusivas.

Este enfoque se ajusta a:

- Necesidad de apoyo humano: Aborda la prioridad del alumno para el acompañamiento personal durante los desafíos.
- Necesidad de contenidos accesibles: Asegura que los materiales digitales sean funcionales para todos los usuarios desde el primer día.

### 2.4 Herramientas y materiales de enseñanza gratuitos o de bajo costo

Las herramientas digitales pueden reducir significativamente las barreras en la educación de adultos cuando se seleccionan y utilizan intencionalmente. Sin embargo, la accesibilidad no depende solo de la herramienta en sí, sino de cómo se implementa.
Las siguientes herramientas están agrupadas por función e incluyen consideraciones prácticas de inclusión.

**A. Herramientas de Creación de Contenidos y Colaboración para la Educación Inclusiva de Adultos**

Espacio de trabajo de Google / Microsoft 365
Estas son suites de oficina digitales (incluidos documentos, presentaciones y hojas de cálculo) que funcionan en la nube. Se utilizan para crear materiales que varias personas pueden editar al mismo tiempo, lo que los hace perfectos para el trabajo en equipo. Los educadores los utilizan para permitir la "participación silenciosa" a través de comentarios y para garantizar que los documentos sean legibles para todos.

- Especialmente útil para: Estudiantes con discapacidades de movilidad; alumnos que se benefician de plantillas estructuradas; estudiantes que necesitan andamios colaborativos
- Nota de accesibilidad: Utilice el botón "Comprobar accesibilidad" (que se encuentra en la pestaña Revisión o Herramientas) antes de compartir. Detecta automáticamente si el tamaño o los colores de la fuente pueden ser difíciles de ver para algunos estudiantes.
- Cómo usar las guías: Guía de accesibilidad de Google Docs (instrucciones de texto), 5 características de accesibilidad en Microsoft 365 (tutorial de vídeo).

Canva / Genially Estas herramientas ayudan a crear contenido visual e interactivo que hace que el aprendizaje sea más dinámico.
Canva es una herramienta de diseño fácil de "arrastrar y soltar" para hacer carteles e infografías utilizando plantillas profesionales.
Genially se utiliza para crear presentaciones interactivas donde hacer clic en los iconos revela información adicional, reduciendo la cantidad de texto en la pantalla.

- Especialmente útil para: Estudiantes con barreras lingüísticas, discapacidades cognitivas o baja confianza digital que se benefician de señales visuales, interfaces intuitivas y presión de escritura reducida.
- Nota de accesibilidad: Mantenga sus diseños simples y limpios. Demasiados colores o iconos en movimiento pueden distraer o abrumar a los estudiantes con discapacidades cognitivas. Utilice el espacio en blanco para mantener el enfoque en el objetivo de aprendizaje.
- Cómo usar las guías: Canva: Tutorial de Diseño Simple (Video), Añadir interactividad en Genially (Video).

**B. Herramientas de participación y compromiso para la educación inclusiva de adultos**

Mentimeter Mentimeter es una herramienta en línea utilizada para crear presentaciones interactivas y encuestas en vivo. Permite a la audiencia responder preguntas, votar o compartir ideas en tiempo real utilizando sus propios teléfonos o computadoras. Su uso principal en un aula inclusiva es permitir la participación anónima, permitiendo que todos contribuyan con sus pensamientos sin el temor de ser juzgados o tener que hablar frente a los demás.

- Especialmente útil para: Estudiantes con ansiedad social; estudiantes que dudan en hablar en público
- Nota de accesibilidad: Garantizar la compatibilidad del lector de pantalla para los alumnos con discapacidad visual.
- Cómo utilizar la Guía: Cómo usar Mentimeter para principiantes

Padlet

Padlet es un "tablón de anuncios" digital donde puedes fijar notas adhesivas virtuales. Se utiliza para crear un espacio compartido donde los estudiantes y educadores pueden publicar ideas, enlaces, imágenes e incluso grabaciones de audio. Su principal ventaja para la inclusión es su carácter multimodal: en lugar de verse obligado a escribir, un alumno puede grabar una nota de voz o publicar una imagen para mostrar su comprensión, por lo que es una herramienta extremadamente flexible para la colaboración.

- Especialmente útil para: Estudiantes con dificultades de comunicación; estudiantes que necesitan un tiempo flexible
- Nota de accesibilidad: Utilice las funciones de grabación "Audio" o "Video" directamente

dentro de la nota Padlet. Este es un cambio de juego para los estudiantes con dislexia o aquellos que encuentran frustrante escribir, ya que simplemente pueden "hablar" sus ideas en el tablero.
- Cómo utilizar la Guía: Tutorial de Padlet para Profesores (Videotutorial)

Kahoot Kahoot es una plataforma de aprendizaje gamificado que transforma las evaluaciones en sesiones interactivas y competitivas. El educador muestra las preguntas en una pantalla central, y los participantes responden en tiempo real utilizando sus propios dispositivos móviles o computadoras. Esta herramienta se utiliza principalmente para aumentar el compromiso y comprobar la comprensión de una manera dinámica. Al introducir un formato de «game-show», ayuda a reducir la barrera psicológica a la participación y proporciona a los educadores datos inmediatos sobre el progreso del grupo.
- Especialmente útil para: Estudiantes con períodos de atención más cortos y grupos que requieren un entorno de baja presión para demostrar sus conocimientos
- Nota de accesibilidad: Los cuestionarios basados en el tiempo pueden perjudicar a los estudiantes con discapacidades cognitivas. Ajuste los límites de tiempo siempre que sea posible.
- Cómo utilizar la Guía: Tutorial oficial de Kahoot para educadores (Videotutorial)

### C. Herramientas de aprendizaje y comunicación en línea para la educación inclusiva de adultos

Zoom / Microsoft Teams These son plataformas de videoconferencia diseñadas para reuniones virtuales y aprendizaje remoto. Permiten a los educadores llevar a cabo clases en vivo, compartir sus pantallas y facilitar las discusiones en grupo desde cualquier lugar. Más allá de las simples videollamadas, estas herramientas son esenciales para la inclusión porque ofrecen múltiples formas de comunicarse, como chats de texto integrados y subtítulos automatizados, lo que garantiza que los alumnos puedan seguir la lección independientemente de su ubicación física o capacidad auditiva.
- Especialmente útil para: Estudiantes con problemas de movilidad; estudiantes que necesitan ritmo flexible
- Nota de accesibilidad: Registre siempre sus sesiones (con el consentimiento de los participantes) y habilite los subtítulos automáticos.
- Cómo usar las guías: Zoom Accessibility Features (Video tutorial), Teams Meeting Tutorial (Video tutorial).

YouTube YouTube es una plataforma global de intercambio de videos que sirve como una biblioteca masiva de contenido educativo. Se utiliza para proporcionar explicaciones visuales y auditivas de temas complejos, por lo que es un recurso vital para el aprendizaje multimodal. Los educadores lo utilizan para complementar las lecciones con diversas perspectivas y para permitir a los estudiantes controlar su propia experiencia de aprendizaje haciendo una pausa, rebobinando o ralentizando el contenido para asegurarse de que entienden completamente el material.
- Nota de accesibilidad: Compruebe la precisión de los subtítulos generados automáticamente antes de compartirlos con los alumnos.
- Especialmente útil para: Estudiantes con baja alfabetización o barreras lingüísticas, personas que prefieren la comunicación visual y estudiantes que requieren un aprendizaje a su propio ritmo.
- Cómo utilizar la Guía: Cómo usar las funciones de accesibilidad de YouTube (tutorial de vídeo).

### D. Herramientas de Accesibilidad y Apoyo para la Educación Inclusiva de Adultos

Microsoft Immersive Reader Immersive Reader es una herramienta gratuita e integrada que ayuda a mejorar la comprensión de lectura al eliminar las distracciones y proporcionar una experiencia de lectura personalizada. Se utiliza para leer texto en voz alta (texto a voz), cambiar el tamaño de fuente

y el espaciado, e incluso dividir palabras en sílabas. Al resaltar líneas o palabras individuales a medida que se leen, ayuda a los estudiantes a mantener el enfoque y mejora significativamente la accesibilidad para aquellos que luchan con los bloques tradicionales de texto. Está integrado directamente en Microsoft Word, OneNote, Outlook y también se puede encontrar en muchas aplicaciones educativas como Canvas.

- Nota de accesibilidad: Anime a los alumnos a usar la función Diccionario de imágenes dentro de la herramienta. Cuando está habilitado, hacer clic en una palabra muestra una ilustración simple de su significado, que es un excelente apoyo para los estudiantes con bajas barreras de alfabetización o idioma.
- Especialmente útil para: Estudiantes con dislexia; alumnos con dificultades de lectura.
- Cómo utilizar la Guía: Cómo usar Immersive Reader en Microsoft Word (videotutorial)

NVDA (NonVisual Desktop Access) NVDA es un "lector de pantalla" gratuito y de alta calidad que convierte el texto en la pantalla de una computadora en palabras habladas o Braille. Permite a los estudiantes con discapacidades visuales navegar por sitios web, leer documentos y usar aplicaciones de forma independiente mediante el uso de atajos de teclado en lugar de un mouse. Es una herramienta esencial para la inclusión digital, garantizando que los estudiantes ciegos o de baja visión tengan el mismo acceso a software y materiales educativos que sus compañeros.

- Nota de accesibilidad: NVDA necesita encabezados (usando el menú "Estilos" en Word o Google Docs) para decirle al alumno cómo se organiza el documento. Sin ellos, el alumno se "pierde" en la página. Además, siempre agregue Alt-Text (una breve descripción de texto) a sus imágenes; de lo contrario, el lector de pantalla simplemente dirá "Imagen", y el alumno con discapacidad visual perderá esa información por completo.
- Especialmente útil para: Los estudiantes que son ciegos o tienen discapacidades visuales significativas, así como los estudiantes con dislexia grave que se benefician de escuchar cada elemento en la pantalla descrita.
- Cómo utilizar la Guía: Primeros pasos con NVDA (Video tutorial).

WAVE (Web Accessibility Evaluation Tool) WAVE es un conjunto de herramientas de evaluación que ayuda a los educadores y creadores de contenido a garantizar que su contenido web sea accesible para todos. En lugar de leer un informe complejo, ingresa la dirección de un sitio web y WAVE proporciona una superposición visual de la página. Destaca exactamente dónde hay problemas, como el texto que es demasiado difícil de leer contra el fondo o los botones que no están etiquetados para los lectores de pantalla. Se utiliza para "auditorar" los materiales antes de compartirlos con los alumnos, garantizando que nadie quede excluido por barreras técnicas.

- Nota de accesibilidad: La evaluación de los recursos digitales a través de WAVE permite la identificación de barreras "ocultas" que pueden no ser evidentes para todos los usuarios. Los errores de alta frecuencia, como el bajo contraste de color o los botones sin etiquetar, pueden hacer que la navegación sea imposible para los estudiantes con discapacidades visuales o cognitivas. El uso sistemático de esta herramienta garantiza que todos los enlaces y plataformas compartidos cumplan las normas internacionales de accesibilidad (WCAG).
- Especialmente útil para: Educadores que desarrollan contenido digital, organizaciones que auditan su presencia en la web y profesionales que buscan implementar el Diseño Universal para el Aprendizaje (UDL) en entornos digitales.
- Cómo utilizar la Guía: Introducción a la herramienta WAVE (Video tutorial)

DeepL DeepL es una herramienta avanzada de traducción automática impulsada por redes neuronales que proporciona traducciones altamente precisas y de sonido natural. A diferencia de los traductores estándar, sobresale en la comprensión del contexto y los matices, por lo que es un recurso esencial para las aulas multilingües. Los educadores lo usan para traducir materiales del curso, mientras que los estudiantes lo usan para cerrar las brechas lingüísticas, lo que les permite participar en discusiones y completar tareas en un idioma local que aún no han dominado.

- Nota de accesibilidad: La traducción automática debe utilizarse como herramienta de apoyo, no como autoridad final. Los sistemas automatizados pueden ocasionalmente pasar por alto

especificidades culturales o jerga técnica específica.

- Especialmente útil para: Estudiantes con habilidades lingüísticas locales limitadas y educadores que necesitan adaptar textos académicos complejos a la lengua materna de un alumno para garantizar una comprensión completa.
- Cómo utilizar la Guía: Traductor de DeepL: Primeros pasos (Video tutorial).

### Indicaciones futuras

A medida que las tecnologías digitales y las prácticas inclusivas sigan evolucionando, los educadores de estudiantes adultos con discapacidad se enfrentarán a nuevas oportunidades para mejorar las experiencias de aprendizaje. Las plataformas de aprendizaje adaptativo permitirán personalizar los contenidos a las necesidades y capacidades de cada alumno, apoyando la autonomía y el aprendizaje diferenciado. Las herramientas multimodales e inmersivas, como los multimedia interactivos o la realidad virtual y aumentada, pueden hacer que el aprendizaje sea más atractivo y al mismo tiempo acomodar diversas habilidades y estilos de aprendizaje. La integración de los principios del Diseño Universal desde el principio garantizará que la accesibilidad esté integrada en todos los materiales y actividades de aprendizaje. Las comunidades en línea y las plataformas de mentoría entre pares ampliarán las oportunidades de colaboración, apoyo social e intercambio de conocimientos en todas las ubicaciones. La inteligencia artificial mejorará aún más la accesibilidad a través de la transcripción automática, la traducción y la adaptación de contenidos, facilitando la participación de alumnos con necesidades variadas. Para mantener el ritmo, los educadores necesitarán un desarrollo profesional continuo para combinar las competencias de LifeComp y DigComp con tecnologías emergentes y estrategias inclusivas.

En la práctica, la enseñanza centrada en el futuro enfatiza la flexibilidad, el diseño centrado en el alumno y la intersección de la tecnología y la inclusión, preparando a los alumnos para una participación significativa en la educación y la sociedad.

## Referencias y lecturas adicionales

El pilar europeo de derechos sociales en veinte principios. (2025). Empleo, Asuntos Sociales e Inclusión.
https://employment-social-affairs.ec.europa.eu/policies-and-activities/european-pillar-social-rights-building- fairer-and-more-inclusive-european-union/european-pillar-social-rights-20-principles_en
Directrices de aplicación: Estrategia de inclusión y diversidad de Erasmus+ y del Cuerpo Europeo de Solidaridad. (s. f.).
Erasmus+.
https://erasmus-plus.ec.europa.eu/documento/ejecución-directrices-erasmus-y-europeo-solidaridad-cuerpos-inclusión-diversidad-estrategia
Comisión Europea (2022).DigComp 2.2: El marco de competencias digitales para los ciudadanos: nuevos ejemplos de conocimientos, capacidades y actitudes.Oficina de Publicaciones de la Unión Europea. https://joint-research- centre.ec.europa.eu/digcomp_en
Comisión Europea (2020).LifeComp: The European Framework for Personal, Social and Learning to Learn Key Competence.Oficina de Publicaciones de la Unión Europea. https://joint-research-centre.ec.europa.eu/lifecomp_en
Comisión Europea (2021).Guía del programa Erasmus+ – Estrategia de inclusión y diversidad. https://erasmus- plus.ec.europa.eu
Naciones Unidas (2006).Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (CDPD). https://www.un.org/development/desa/disabilities/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities.html
CAST (2018).Universal Design for Learning Guidelines version 2.2. http://udlguidelines.cast.org
Comisión Europea (2017).European Pillar of Social Rights. https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1226&langId=es
Organización Mundial de la Salud (2011).Informe Mundial sobre Discapacidad. https://www.who.int/publications/i/item/9789241564182

# CAPÍTULO 3: Medidas para aumentar la participación en Oportunidades de Movilidad Erasmus+

La participación en los programas de movilidad Erasmus+ puede ofrecer importantes oportunidades de aprendizaje, sociales y de desarrollo personal para los estudiantes adultos. Sin embargo, las personas con discapacidades y otros estudiantes con menos oportunidades a menudo enfrentan múltiples barreras que limitan su participación. Estas barreras pueden incluir la falta de entornos de aprendizaje accesibles, la preparación insuficiente para las actividades internacionales y la baja confianza o conciencia entre los participantes potenciales.

Este capítulo explora las medidas prácticas que las organizaciones de educación de adultos pueden adoptar para aumentar la participación en las oportunidades de movilidad de Erasmus+. Se centra en enfoques inclusivos para el diseño de la movilidad, la accesibilidad de las actividades de aprendizaje, la preparación y el apoyo de los participantes y las prácticas organizativas que ayudan a eliminar las barreras estructurales.

El capítulo proporciona orientación práctica para organizaciones de educación de adultos, facilitadores y coordinadores de proyectos que deseen hacer que los programas de movilidad sean más accesibles e inclusivos. Destaca cómo la accesibilidad y la inclusión pueden integrarse en las fases de preparación, implementación y seguimiento de las actividades de movilidad. Mediante la aplicación de estas medidas de apoyo, las organizaciones pueden crear entornos de aprendizaje en los que todos los participantes puedan participar de manera significativa y beneficiarse de las experiencias de aprendizaje internacionales.

Palabras clave:
movilidad Erasmus+; b) La educación inclusiva de adultos; Accesibilidad en las actividades de aprendizaje; Estudiantes con discapacidades; Participación en el aprendizaje internacional

## Por qué la acción clave 1 de Erasmus+ es importante para la inclusión en la educación de adultos

Beneficios para estudiantes y organizaciones
La participación en las actividades de movilidad de Erasmus+ genera una amplia gama de beneficios tanto para los estudiantes como para las organizaciones de educación de adultos.

**Beneficios para los estudiantes:**
- Fortalecimiento de la confianza y la autoestima
- fomentar la independencia y la autonomía
- desarrollo de la comunicación y las competencias sociales
- fomentar la conciencia intercultural y la apertura
- proporcionar motivación para el aprendizaje continuo

Para los estudiantes adultos con discapacidades, estos beneficios pueden ser particularmente significativos. La participación en entornos de aprendizaje internacionales a menudo ayuda a los estudiantes a desafiar las percepciones autolimitantes y descubrir nuevas posibilidades para el desarrollo personal.

**Beneficios para las organizaciones:**
- fortalecimiento de las colaboraciones internacionales
- mejorar las competencias del personal en materia de educación inclusiva;

- promover la innovación en los métodos de enseñanza y aprendizaje;
- mejorar la visibilidad y el alcance de la organización;
- apoyar el desarrollo de prácticas institucionales inclusivas;

Para las organizaciones, las experiencias de movilidad se convierten en oportunidades para la transformación institucional. Se les anima a crear entornos accesibles, adaptar los métodos de aprendizaje y proporcionar mecanismos de apoyo que permitan a los diversos alumnos participar de manera significativa.

La movilidad como parte de un itinerario de aprendizaje
Para los estudiantes adultos, la movilidad puede servir como un catalizador que fomente la participación continua en la educación y la formación. La exposición a nuevos entornos a menudo estimula la curiosidad, la motivación y el interés en nuevas oportunidades de aprendizaje.

Las experiencias de movilidad pueden contribuir a:
- descubrir nuevos itinerarios educativos
- reforzar la motivación para el aprendizaje permanente;
- la construcción de redes que apoyen las oportunidades futuras
- desarrollar competencias aplicables en la vida cotidiana

Inclusión y accesibilidad como criterios de calidad
Los programas de movilidad accesibles garantizan que los entornos de aprendizaje estén diseñados para adaptarse a las diversas necesidades y estilos de participación. Esto incluye abordar los obstáculos relacionados con la infraestructura, la comunicación, los métodos de aprendizaje y los sistemas de apoyo.
Los proyectos de movilidad inclusiva a menudo demuestran altos niveles de participación de los participantes y ricas experiencias de aprendizaje porque crean entornos donde todos los participantes se sienten valorados y capaces de contribuir.
Al integrar los principios de accesibilidad e inclusión en el diseño de la movilidad, las organizaciones contribuyen a los objetivos más amplios de un aprendizaje permanente equitativo y accesible.
Véanse las medidas prácticas de accesibilidad para el diseño de la movilidad en: Medidas de inclusión en la movilidad de Erasmus+

### Medidas de inclusión en la movilidad Erasmus+

La movilidad inclusiva se basa en la prioridad más amplia de inclusión y diversidad de Erasmus+. Su objetivo es garantizar la igualdad de acceso a los programas de movilidad para las personas con menos oportunidades, incluidas las personas con discapacidad. El programa anima a las organizaciones a eliminar las barreras estructurales y proporcionar apoyo adicional cuando sea necesario para que los participantes puedan beneficiarse plenamente de las experiencias de aprendizaje internacionales.

Desde una perspectiva educativa, la movilidad inclusiva refleja los principios de los entornos de aprendizaje inclusivos y los itinerarios educativos centrados en las personas. En lugar de adaptar a los alumnos a estructuras rígidas del programa, se anima a las organizaciones a adaptar las actividades, los entornos y los sistemas de apoyo a las necesidades de los participantes. Este enfoque reconoce la diversidad como una dimensión normal y valiosa de los grupos de aprendizaje.

La movilidad inclusiva requiere una combinación de medidas de accesibilidad universal y apoyo individual. Las medidas universales tienen por objeto hacer que los entornos sean accesibles a la gama más amplia posible de participantes, mientras que los alojamientos individuales responden a necesidades específicas que no pueden abordarse mediante soluciones generales de diseño.
En la práctica, esto significa que la inclusión debe integrarse en todas las fases de la movilidad: preparación, aplicación y seguimiento.

### Evaluación de las necesidades individuales antes de la movilidad

El primer paso en la planificación de la movilidad inclusiva es comprender las necesidades específicas de cada participante. La evaluación de las necesidades es un proceso de colaboración que permite a las organizaciones y a los participantes identificar las medidas de apoyo necesarias.
Las organizaciones deben explorar las necesidades funcionales relacionadas con la participación en actividades de aprendizaje y situaciones de viaje. Las evaluaciones de las necesidades deben llevarse a cabo con suficiente antelación a las actividades de movilidad para dar tiempo a la planificación y la coordinación entre las organizaciones.

Véanse las medidas de preparación adicionales en: Preparación y acompañamiento de los alumnos
El proceso de evaluación debe incluir:

- el participante
- la organización de envío
- la organización de acogida
- en su caso, personas de apoyo o miembros de la familia

El diálogo abierto ayuda a generar confianza y permite a los participantes expresar preocupaciones, expectativas y necesidades de apoyo. Las sesiones de información se pueden organizar en diferentes entornos, como en una conversación 1: 1, o en grupos pequeños. La orientación paso a paso ayuda a los participantes y a las personas de apoyo a comprender los diferentes aspectos del programa de movilidad.

**Ejemplos de preguntas para cartografiar áreas generales de la evaluación de las necesidades individuales:**

| Zona | Preguntas orientativas |
|---|---|
| Movilidad y acceso físico | ¿Existen barreras relacionadas con el movimiento, el transporte o la infraestructura?<br>¿Existen requisitos de accesibilidad relacionados con el alojamiento o los lugares de actividad (por ejemplo, ascensores, baños adaptados, espacios tranquilos)?<br>¿Necesita el participante asistencia durante el viaje (por ejemplo, asistencia aeroportuaria, servicios de transporte accesibles)? |
| Comunicación | ¿El participante requiere formatos de comunicación adaptados, traducciones o tecnologías de asistencia?<br>¿Existen preferencias de comunicación que los facilitadores deben tener en cuenta durante las actividades grupales? |
| Entorno de aprendizaje | ¿Se necesitan ajustes en los métodos de capacitación o materiales de aprendizaje?<br>¿Existen formas preferidas de participar en el trabajo en grupo (por ejemplo, grupos más pequeños, contribuciones escritas, materiales visuales)?<br>¿Hay alguna preocupación sobre la participación en actividades grupales o interculturales? |
| Salud y bienestar | ¿Hay consideraciones de salud que los organizadores deben tener en cuenta? ¿Hay alguna necesidad dietética especial que los organizadores deban considerar?<br>¿Hay situaciones que podrían crear estrés o incomodidad durante la movilidad (por ejemplo, ambientes llenos de gente, horarios largos)? |
| Apoyo personal | ¿Se requiere un acompañante o facilitador? |
| Orientación y preparación | ¿Qué otro tipo de información o recursos ayudarían al participante en la preparación del programa de movilidad (por ejemplo, reunión preparatoria, materiales escritos, etc.)? ?<br>¿Cuáles son las principales expectativas del participante con respecto a la experiencia de movilidad?<br>¿Hay alguna preocupación o incertidumbre que el participante quiera discutir antes de la movilidad? |
| Acceso digital | ¿Necesita el participante apoyo en el uso de herramientas digitales o plataformas en línea utilizadas durante la movilidad? |

### Accesibilidad de los viajes y el alojamiento

La planificación de la accesibilidad debe comenzar temprano e implicar consideraciones logísticas y organizativas.
La comunicación también debe incluir a los proveedores de servicios para verificar las condiciones de accesibilidad antes de confirmar las reservas.

Los aspectos importantes del viaje & alojamiento incluyen:

- opciones de transporte accesibles
- proximidad entre el alojamiento y los lugares de actividad
- disponibilidad de habitaciones e instalaciones accesibles
- ambientes tranquilos o de bajo estímulo para los participantes que pueden requerirlos

**Lista de comprobación de la planificación de la accesibilidad para viajes y alojamiento:**

| Zona | Consideraciones de accesibilidad |
|---|---|
| Transporte | asistencia necesaria en la reserva, procedimientos de embarque accesibles, servicios de asistencia durante el viaje, qué llevar (por ejemplo, documento de identidad o pasaporte, etc.) |
| Alojamiento | habitaciones accesibles, ascensores, baños adaptados, instrucciones claras para el check-in y el check-out, información sobre los servicios cercanos (farmacia, asistencia médica, tiendas, etc.), qué llevar (por ejemplo, ropa según el clima y las actividades planificadas) |
| Ubicación | rutas seguras y accesibles entre el alojamiento y el lugar de celebración, medios de transporte alternativos, mapas o guías visuales de orientación, alternativas interiores y exteriores en función de las condiciones meteorológicas |
| Instalaciones | espacios tranquilos o áreas de descanso, comedores accesibles, acceso al agua potable, qué llevar (por ejemplo, tarjeta de discapacidad, medicamentos específicos, etc.) |
| Información | Información en múltiples formatos (visual + audio) compartida por adelantado (descripción del lugar, guía de viaje, etc.), instrucciones claras y puntos de contacto, gráficos accesibles, traducciones cuando sea necesario, contactos de emergencia indicados |

Véanse los mecanismos financieros de apoyo a las medidas de accesibilidad en: Erasmus+ Inclusión: definiciones e instrumentos de financiación

### Accesibilidad de las actividades de aprendizaje

En muchas actividades de movilidad de Erasmus+ se utilizan métodos de aprendizaje no formal (como debates en grupo, ejercicios experimentales, simulaciones, talleres, etc.). Si bien estos métodos son muy atractivos, deben facilitarse cuidadosamente para garantizar la accesibilidad. Esto significa que los facilitadores deben estar preparados para ajustar las actividades en función de las necesidades de los participantes.

### Estrategias prácticas para actividades de aprendizaje accesibles:

- proporcionar instrucciones claras para las actividades
- permitir formatos de participación flexibles
- combinar la comunicación visual, oral y escrita
- conceder tiempo adicional para la reflexión y el debate;

### Lista de comprobación de facilitación inclusiva:

| Aspecto | Práctica inclusiva |
|---|---|
| Instrucciones | utilizar un lenguaje claro y sencillo, utilizar la traducción cuando sea necesario, comprobar la comprensión con regularidad, pedir comentarios, invitar a preguntas o aclaraciones |
| Participación y trabajo en grupo | permitir múltiples formas de contribuir (hablar, escribir, herramientas digitales, contribuciones visuales), proporcionar asistencia cuando sea necesario y fomentar el apoyo entre pares dentro del grupo, garantizar una participación equilibrada, fomentar la comunicación respetuosa y el apoyo mutuo |
| Materiales | proporcionar versiones visuales y escritas, gráficos accesibles, subtítulos o transcripciones cuando proceda, garantizar la visibilidad de los materiales para todos los participantes (disposición de los asientos) |
| Calendario | permitir flexibilidad en la duración de la actividad, incluir descansos cuando sea necesario |

### La preparación de los facilitadores puede incluir:

| Aspecto | Pasos de preparación |
|---|---|
| Conocimientos | Comprender las necesidades funcionales (movilidad, sensoriales, cognitivas, emocionales); conocimiento de los principios de la educación inclusiva y no formal; familiaridad con las herramientas de accesibilidad y los métodos de comunicación inclusivos; conocimiento de las posibles barreras en los entornos de aprendizaje internacionales. |
| Habilidades | Adaptar las actividades a diferentes estilos de aprendizaje y formatos de participación; utilizando una comunicación clara y accesible; facilitar dinámicas de grupo inclusivas; gestionar el tiempo de forma flexible; observar las necesidades de los participantes y ajustar los métodos durante las actividades. |
| Actitudes | Apertura y respeto hacia la diversidad; la voluntad de adaptar los planes cuando sea necesario; paciencia y empatía hacia las necesidades de los participantes; compromiso con la creación de un entorno de aprendizaje seguro y de apoyo. |
| Gestión de retos | Tenga en cuenta que son posibles múltiples escenarios y manéjelos con confianza. La confianza en sí mismo y la respuesta tranquila del facilitador influyen en el ambiente general de aprendizaje y en la sensación de seguridad de los participantes. |
| Preparación psicológica | Reflexionar sobre posibles incertidumbres y permanecer cómodo con la flexibilidad; evitar el perfeccionismo y centrarse en la participación; estar preparados para pedir apoyo a los cofacilitadores u organizadores si es necesario; mantener una actitud positiva y alentadora hacia situaciones inesperadas. |

Ver procesos de reflexión y reconocimiento en: Seguimiento y reconocimiento tras la movilidad

### Materiales de comunicación y aprendizaje

La información debe ser accesible, comprensible y proporcionarse a través de múltiples formatos. Las herramientas digitales pueden ser compatibles, por ejemplo, a través de subtítulos automáticos, herramientas de traducción o tecnologías de lectura de pantalla.
Medidas prácticas de comunicación y adaptación de los materiales didácticos:

- utilizando un lenguaje sencillo en materiales escritos
- proporcionar subtítulos o transcripciones para videos
- ofrecer resúmenes escritos de instrucciones orales
- utilizando soportes visuales como diagramas o iconos
- proporcionar materiales por adelantado

Seguridad, protección y gestión de riesgos
Garantizar la seguridad de los participantes es una responsabilidad fundamental de las organizaciones que llevan a cabo actividades de movilidad. La planificación inclusiva de la movilidad debe incluir

procedimientos claros para la protección, las situaciones de emergencia y el bienestar de los participantes.

**Las organizaciones deben preparar:**
- procedimientos de contacto de emergencia
- funciones y responsabilidades claras para el personal
- protocolos para responder a incidentes de salud o seguridad
- Sistemas de seguimiento del bienestar de los participantes durante la actividad

Los participantes deben recibir información clara sobre con quién ponerse en contacto si encuentran dificultades durante la movilidad.

**Lista de comprobación de la planificación de la gestión de riesgos:**

| Zona | Medidas preventivas |
|---|---|
| Salud | información de contacto de emergencia disponible, información básica sobre los servicios médicos cercanos (farmacia, hospital), información sobre las necesidades médicas de los participantes recogida con antelación cuando proceda |
| Seguridad | instrucciones claras de seguridad para lugares y alojamientos, salidas de emergencia y puntos de reunión explicados, documentos importantes identificados de antemano (por ejemplo, identificación/pasaporte, seguro, tarjeta de discapacidad) |
| Comunicación | persona de contacto designada para los participantes, breve sesión de orientación el primer día que abarca lugares, horarios y contactos de apoyo |
| Bienestar | check-ins periódicos con los participantes (por ejemplo, grupos de reflexión, check-in matutino, check-in vespertino), bucles de retroalimentación, evaluación intermedia |
| Respuesta a las crisis | procedimientos de emergencia predefinidos, escenarios de «qué pasaría si», colaboración de las organizaciones participantes, procedimiento claro para notificar problemas, preocupaciones o incidentes, procedimientos claros para solicitar asistencia |

**Preparación y Acompañamiento de Aprendientes**

La preparación para la movilidad inclusiva está estrechamente vinculada al concepto de empoderamiento de los alumnos. Para los estudiantes adultos con discapacidades, el empoderamiento a menudo requiere mecanismos de apoyo adicionales que faciliten la participación y reduzcan las barreras relacionadas con entornos desconocidos. Los procesos de preparación pueden ayudar a los alumnos a anticipar posibles desafíos y desarrollar estrategias para gestionarlos.

**Orientación paso a paso**

Un proceso de orientación claro y estructurado ayuda a los participantes a entender qué esperar y cómo prepararse para la experiencia. Las sesiones informativas se pueden organizar en un entorno 1: 1 o en grupos pequeños, fomentando el diálogo abierto, permitiendo a los participantes hacer preguntas y expresar preocupaciones. Para algunos estudiantes, involucrar a miembros de la familia o personas de apoyo en el proceso de orientación puede ayudar a fortalecer la confianza.

Ver información sobre los arreglos de accesibilidad en: Medidas de inclusión en la movilidad de Erasmus+

**Temas y elementos de la sesión informativa previa a la salida para abordar:**

| Tema | Elementos clave que deben abordarse |
|---|---|
| Objetivos de movilidad | objetivos de aprendizaje y resultados esperados |
| Sinopsis del programa | horario y actividades de aprendizaje |
| Disposiciones prácticas | transporte, alojamiento, alimentación (necesidades dietéticas especiales), logística |
| Accesibilidad | accesibilidad de los lugares, actividades de aprendizaje y medidas de apoyo disponibles |
| Comunicación | personas de contacto, aspectos interculturales |
| Contactos de soporte | acompañante, facilitadores, contactos de emergencia |
| Expectativas | roles de los participantes y directrices de participación |
| Documentación | documentos personales, certificados de asistencia, reconocimiento del aprendizaje |
| Proceso de solicitud | formulario de solicitud, costes eventuales, criterios de selección |
| Herramientas digitales | plataformas o herramientas utilizadas (por ejemplo, canales de comunicación o herramientas de aprendizaje) |

## Preparación digital mínima

Las competencias digitales son cada vez más importantes en las actividades de movilidad, ya que muchos procesos organizativos y de aprendizaje dependen de plataformas de comunicación digital.

Cabe esperar que los participantes:

- acceder a materiales en línea
- utilizar plataformas de reuniones digitales
- comunicarse a través de herramientas de mensajería o colaboración
- actividades completas de evaluación o reflexión en línea

Para los estudiantes con experiencia digital limitada, las organizaciones deben proporcionar una preparación digital básica antes de la movilidad. Se puede entregar a través de sesiones prácticas cortas donde los participantes pueden practicar utilizando las herramientas que se utilizarán durante la movilidad.

**Preparación digital mínima para la movilidad:**

| Habilidad digital | Ejemplo |
|---|---|
| Comunicación en línea | utilizar plataformas de videoconferencia para participar en reuniones o sesiones preparatorias |
| Acceso a los documentos | abrir, descargar, compartir materiales y documentos |
| Herramientas de mensajería | comunicarse con organizadores o compañeros |
| Seguridad digital básica | gestión de contraseñas, protección de datos personales, reconocimiento de mensajes sospechosos |
| Formularios en línea | cumplimentar formularios digitales (por ejemplo, encuestas de registro o de opinión) |

## Apoyo antes, durante y después de la movilidad

Antes de la movilidad

Los participantes deben recibir información clara, sesiones informativas de preparación (incluida la preparación digital) y orientación individual (incluida la evaluación de las necesidades personales) cuando sea necesario. Esta etapa es particularmente importante para abordar las preocupaciones logísticas y la preparación emocional.

**Durante la movilidad**
Los sistemas de apoyo deben seguir siendo accesibles durante toda la experiencia de movilidad. Estas medidas ayudan a garantizar que los participantes se sientan seguros y apoyados en caso de dificultades.

**Sistemas de apoyo durante la movilidad:**
- personas de contacto designadas
- check-ins regulares con los participantes
- sistemas de apoyo entre iguales, tutoría
- asistencia del personal acompañante

**Después de la movilidad**
Las actividades de seguimiento permiten a los participantes reflexionar sobre su experiencia y consolidar los resultados de aprendizaje de la movilidad.

Las actividades posteriores a la movilidad pueden incluir:
- sesiones de reflexión
- Procesos de validación de competencias
- compartir experiencias con compañeros
- actos de difusión

**Véanse las actividades de reflexión y reconocimiento posteriores a la movilidad en:**
Seguimiento y reconocimiento posterior a la movilidad
El aprendizaje que tiene lugar durante las actividades de movilidad a menudo se produce a través de procesos de aprendizaje experiencial y no formal. Los participantes desarrollan competencias a través de la interacción, la colaboración, la resolución de problemas y la exposición a nuevos entornos.
Las actividades de reflexión permiten a los participantes identificar lo que han aprendido, mientras que las herramientas de validación de competencias ayudan a traducir estas experiencias en logros reconocibles. A medida que los procesos de reconocimiento hacen visibles estos resultados de aprendizaje, contribuyen a construir una cultura de aprendizaje permanente. Al implementar estas actividades post movilidad, las experiencias internacionales se convierten en parte de un camino continuo de desarrollo personal y educativo.

**Validación de competencias**
Después de las actividades de movilidad, los participantes deben recibir apoyo para reflexionar sobre sus resultados de aprendizaje. Los procesos de reflexión estructurada ayudan a los alumnos a reconocer las habilidades, conocimientos y actitudes que han desarrollado durante la experiencia.
Los métodos de reflexión comunes incluyen:
- sesiones de reflexión en grupo
- discusión guiada con facilitadores
- Diarios de reflexión personal
- cuestionarios de evaluación

Una herramienta ampliamente utilizada en las actividades de movilidad de Erasmus+ es Europass Mobility. Proporciona un marco estructurado para documentar las competencias desarrolladas durante las actividades de aprendizaje no formal. Europass Mobility anima a los participantes a reflexionar sobre su viaje de aprendizaje, a autoevaluar las competencias que han adquirido y a describirlas para documentar los resultados del aprendizaje.
Para los estudiantes adultos con discapacidad, el proceso de validación debe seguir siendo accesible y de apoyo. Debe permitir a los participantes expresar sus resultados de aprendizaje de manera que se adapten a sus preferencias de comunicación.

**Visibilidad y empoderamiento**
Las actividades posteriores a la movilidad también pueden contribuir a empoderar a los participantes dando visibilidad a sus experiencias y logros. Estas actividades permiten a los estudiantes reflexionar sobre sus experiencias mientras inspiran a otros a participar en oportunidades similares. Las

iniciativas de visibilidad también pueden ayudar a las organizaciones a crear conciencia sobre la movilidad inclusiva y demostrar el impacto positivo de las experiencias de aprendizaje internacionales.

**Los participantes podrán compartir sus experiencias de movilidad a través de:**

- presentaciones en sus organizaciones o comunidades
- participación en actos de difusión
- Testimonios cortos o entrevistas
- contribuciones a las actividades de comunicación del proyecto

Continuidad en la educación y empleabilidad
Las experiencias de movilidad pueden servir como escalones para un mayor desarrollo educativo o profesional. Para muchos participantes, la movilidad internacional puede aumentar la confianza y la motivación para buscar nuevas oportunidades que antes parecían inaccesibles.
Las organizaciones pueden apoyar a los participantes ayudándoles a explorar oportunidades que se basen en las competencias que desarrollaron durante la movilidad.

**Entre las posibles medidas de seguimiento cabe citar las siguientes:**

- fomentar la participación en programas de formación continua
- conectar a los alumnos con iniciativas educativas locales
- apoyar a los participantes en la identificación de las capacidades transferibles pertinentes para el empleo;
- vincular las experiencias de movilidad con itinerarios de aprendizaje permanente más amplios

**Resumen del seguimiento y reconocimiento posterior a la movilidad:**

| Área de seguimiento | Acciones de ejemplo |
|---|---|
| Reflexión | discusión en grupo, reflexión personal, sesiones de retroalimentación |
| Reconocimiento | Europass Movilidad u otras herramientas de validación de competencias |
| Visibilidad | testimonios, presentaciones, eventos de difusión de proyectos |
| Vías futuras | conectar a los alumnos con oportunidades de educación o formación complementarias |
| Intercambio de conocimientos | participantes que compartan su experiencia con sus compañeros o dentro de su organización |
| Evaluación | Recopilar comentarios a través de encuestas o formularios de evaluación para mejorar las futuras actividades de movilidad |

## Inclusión en Erasmus+: Definiciones e instrumentos de financiación

### La inclusión como prioridad del programa

La inclusión y la diversidad representan una de las prioridades horizontales del programa Erasmus+. Esta prioridad anima a las organizaciones a diseñar proyectos que reduzcan activamente las barreras de participación y aumenten la participación de los grupos infrarrepresentados.
Se anima a los proveedores de educación de adultos a que tengan en cuenta las necesidades funcionales relacionadas con la participación y a que diseñen medidas de apoyo que respondan a los obstáculos reales a la participación. Esto significa desarrollar actividades de movilidad que sean accesibles a participantes con diversos antecedentes, necesidades de aprendizaje y circunstancias personales.

**El diseño inclusivo del proyecto puede implicar:**

- Adaptar las estrategias de comunicación y divulgación
- proporcionar entornos de aprendizaje accesibles
- ofreciendo preparación y apoyo adicionales
- asignación de recursos para hacer frente a las necesidades de accesibilidad

## «Menos oportunidades» y necesidades relacionadas con la discapacidad

El programa Erasmus+ utiliza el concepto de participantes con menos oportunidades para describir a las personas que se enfrentan a obstáculos que les impiden acceder a oportunidades educativas o de movilidad.
Tipos de barreras y circunstancias limitantes:

- discapacidades o afecciones relacionadas con la salud
- retos socioeconómicos
- aislamiento geográfico
- desventajas educativas
- migración o grupos minoritarios

Es importante reconocer que las barreras a menudo surgen de la interacción entre las personas y su entorno. Por ejemplo:

- un lugar que carezca de infraestructura accesible puede crear barreras para los participantes con dificultades de movilidad,
- formatos de comunicación complejos pueden crear barreras para los participantes con diferencias cognitivas o de aprendizaje.

En lugar de clasificar a los participantes únicamente en función de los «tipos de discapacidad», las organizaciones deben centrarse en identificar las necesidades de participación.

**Necesidades funcionales relacionadas con la discapacidad y posible apoyo:**

| Tipo de necesidad | Ejemplo de medida de apoyo |
|---|---|
| Movilidad | transporte accesible o alojamiento adaptado |
| Sensorial | subtítulos, materiales visuales, dispositivos de asistencia, materiales compatibles con el lector de pantalla |
| Cognitivo | instrucciones simplificadas, actividades estructuradas, comunicación clara, traducciones |
| Salud | Apoyo para el manejo de medicamentos o períodos de descanso |
| Emocional, psicológico | tutoría, facilitación de apoyo, check-ins individuales, tiempo adicional para actividades |

Financiación de apoyo a la inclusión de Erasmus+: Cómo usarlo
El programa Erasmus+ proporciona mecanismos financieros específicos que permiten a las organizaciones cubrir los costes adicionales relacionados con la participación inclusiva.

Instrumentos de financiación que apoyan la inclusión en KA1
En los proyectos de movilidad de la acción clave 1 de Erasmus+, la inclusión puede recibir apoyo financiero a través de dos líneas presupuestarias distintas.

**1. Apoyo a la inclusión de las organizaciones**

Se trata de una contribución a tanto alzado incluida en el presupuesto del proyecto como parte del apoyo organizativo.
Su propósito es ayudar a las organizaciones a cubrir el trabajo adicional requerido para preparar, acompañar y apoyar a los participantes con menos oportunidades.
Esta financiación puede utilizarse, por ejemplo, para:

- reuniones de preparación adicionales con los participantes
- orientación personalizada antes de la salida
- coordinación entre las organizaciones de envío y de acogida
- tiempo del personal dedicado a la planificación de la inclusión
- tutoría y acompañamiento durante la preparación o el seguimiento
- adaptar los materiales de comunicación o los recursos de orientación

Debido a que esta contribución es una suma global, no requiere la prueba de los gastos reales a través

de facturas o recibos de la misma manera que los costos excepcionales.

**2. Apoyo a la inclusión de los participantes (apoyo a las necesidades especiales / costes excepcionales)**

Esta línea presupuestaria cubre los costes adicionales reales directamente relacionados con la participación de una persona con discapacidad o con necesidades de apoyo específicas.
Estos costes se reembolsan sobre la base de los gastos reales, normalmente hasta el 100 % de los costes subvencionables.

Los ejemplos pueden incluir:

- asistentes personales o acompañantes
- interpretación en lengua de signos
- disposiciones de transporte accesibles
- Alojamiento adaptado o mejoras de habitación necesarias para la accesibilidad
- dispositivos de asistencia o equipos especializados
- materiales didácticos accesibles en formatos alternativos
- servicios médicos o de apoyo específicos necesarios durante la movilidad

Este presupuesto debe solicitarse normalmente durante la planificación del proyecto o mediante procedimientos de gestión presupuestaria posteriores cuando lo permita la Agencia Nacional.

**Es importante señalar que:**

- estos fondos pertenecen a una dotación presupuestaria separada dentro de la subvención Erasmus+;
- en ocasiones, las organizaciones pueden reasignar los fondos de los proyectos disponibles para cubrir estos costes excepcionales, en función de las normas del acuerdo de subvención;
- no podrá solicitarse financiación adicional más allá de la subvención total aprobada una vez que se haya firmado el convenio de subvención.

Por esta razón, la planificación temprana y la presupuestación realista son esenciales.

## Cuándo utilizar cada instrumento de financiación: ejemplos de apoyo a la inclusión en la práctica:

| Situación | Tipo de financiación más relevante |
|---|---|
| Reuniones de preparación adicionales con un participante antes de la movilidad | Apoyo a la inclusión de las organizaciones |
| Tiempo dedicado por el personal a coordinar los arreglos de accesibilidad | Apoyo a la inclusión de las organizaciones |
| Producción de materiales de orientación simplificados | Apoyo a la inclusión de las organizaciones |
| Contratación de un intérprete de lenguaje de señas | Apoyo a la inclusión de los participantes / costes excepcionales |
| Pagar el transporte en taxi accesible durante la movilidad | Apoyo a la inclusión de los participantes / costes excepcionales |
| Cobertura de los gastos de un asistente personal | Apoyo a la inclusión de los participantes / costes excepcionales |

En la práctica, muchos proyectos de movilidad utilizan conjuntamente ambas formas de apoyo.

**Planificación eficaz del apoyo a la inclusión**

Para utilizar bien la financiación de la inclusión, las organizaciones deben:

- identificar las necesidades de apoyo en una fase temprana de la selección y preparación de los participantes;
- debatir las necesidades directamente con el participante y, en su caso, con las personas de apoyo;
- distinguir entre el apoyo cubierto a través de la planificación organizativa y el apoyo que requiere una presupuestación adicional de costes excepcionales

- estimar los costes de forma realista y documentar claramente las hipótesis
- coordinarse con la organización de acogida antes de confirmar los acuerdos
- verificar las normas vigentes con la Agencia Nacional Erasmus+ y la Guía del Programa Erasmus+ del año de que se trate, ya que las normas presupuestarias pueden actualizarse entre convocatorias de programas

El apoyo financiero funciona mejor cuando se integra en una estrategia de inclusión más amplia. La financiación por sí sola no garantiza la accesibilidad, pero puede permitir a las organizaciones crear las condiciones prácticas que hacen posible la participación.
Véanse las medidas de accesibilidad descritas en: Seguimiento y reconocimiento tras la movilidad

### Lista de comprobación de documentación y pruebas

Una buena documentación ayuda a las organizaciones a planificar la inclusión de manera eficaz, comunicarse claramente con los socios e informar correctamente sobre los gastos de Erasmus+.
Sin embargo, los requisitos de documentación difieren según el tipo de financiación de inclusión utilizada.

**1. Documentación para el apoyo a la inclusión de organizaciones (cantidad a tanto alzado)**

Cuando el apoyo a la inclusión se recibe a través del apoyo organizativo, esta contribución se gestiona como una cantidad a tanto alzado.
Esto significa que las organizaciones no están obligadas a presentar facturas o pruebas de los gastos reales para cada coste individual en la información financiera final.
Sin embargo, es una buena práctica mantener registros internos que demuestren cómo se planificó e implementó la inclusión.
La evidencia interna útil puede incluir:

- formularios de evaluación de las necesidades de los participantes
- notas de las reuniones de preparación
- documentos de planificación interna
- comunicación con los socios en relación con los acuerdos de apoyo
- Materiales de formación adaptados o información accesible para los participantes
- registros de tutoría o acompañamiento
- comentarios de los participantes después de la movilidad

Estos materiales pueden ser útiles para el monitoreo de calidad, la evaluación interna y la planificación futura de proyectos.

**2. Documentación para el apoyo a la inclusión de los participantes / costes excepcionales**

Cuando se utilizan ayudas para necesidades especiales o costes excepcionales, los requisitos de documentación son más formales porque el reembolso se basa en los costes reales incurridos.
Para estos costes, las organizaciones deberían mantener normalmente:

- facturas y recibos; prueba del pago; Confirmaciones de reserva
- contratos con proveedores de servicios, cuando proceda
- Acuerdos de servicios de accesibilidad
- pruebas que expliquen por qué el coste era necesario para la participación
- comunicación con el socio anfitrión en relación con el apoyo solicitado

**Los ejemplos incluyen:**

| Elemento de documentación | Ejemplos de pruebas |
|---|---|
| Evaluación de las necesidades | registro de las necesidades de apoyo de los participantes, cuestionarios previos a la salida, notas de entrevistas/consultas |
| Plan de apoyo | descripción de las medidas de accesibilidad, correos electrónicos o notas que confirmen las disposiciones de apoyo acordadas, documentos internos de planificación presupuestaria |

| | |
|---|---|
| Registros financieros | facturas/recibos/contratos (prueba de pago) para servicios de accesibilidad, tales como: interpretación en lengua de signos; transporte local adaptado, alquiler de equipos especializados, etc. |
| Informes de actividad | pruebas de las medidas aplicadas, listas de asistencia o confirmación de la participación de los participantes en las actividades, fotos (cuando proceda), resultados finales de la evaluación, lecciones aprendidas |

La Agencia Nacional podrá exigir estos documentos durante los informes o los controles posteriores. La documentación debe demostrar que:

- El apoyo a la inclusión responde a las necesidades reales de los participantes
- las medidas están directamente relacionadas con la actividad de movilidad
- los fondos se utilizan de conformidad con las directrices del programa.

### Notificación de costes excepcionales en el módulo de beneficiarios

En el caso de los costes excepcionales relacionados con el apoyo a la inclusión, las organizaciones deben notificarlos en la sección pertinente del módulo del beneficiario, indicando:

- tipo de apoyo prestado
- motivo por el que el apoyo fue necesario para la participación del participante
- Importe realmente gastado
- justificación de la admisibilidad en relación con la actividad de movilidad

La organización beneficiaria debe conservar los documentos financieros justificativos y ponerlos a disposición si así lo solicita la Agencia Nacional.

Dado que los procedimientos de notificación pueden variar ligeramente en función del año del proyecto, la convocatoria o las instrucciones de la agencia nacional, las organizaciones siempre deben verificar las orientaciones más recientes en:

- la Guía del programa Erasmus+ del año correspondiente
- el Acuerdo Subvención
- la guía del usuario del módulo beneficiario o las instrucciones de notificación de la agencia nacional

### Lista de comprobación interna práctica antes del cierre del proyecto

Antes de la notificación final, las organizaciones podrán utilizar la siguiente lista de comprobación:

- Finalización de la evaluación de las necesidades de los participantes
- Acuerdos de accesibilidad confirmados con la organización de acogida
- Medidas de apoyo a la inclusión aplicadas durante la movilidad
- Facturas de costes excepcionales recogidas y archivadas (cuando proceda)
- Prueba de pago disponible
- Apoyo a la comunicación con los socios guardados
- Comentarios de los participantes recogidos después de la movilidad
- Costes cotejados con el presupuesto aprobado de Erasmus+
- Sección de presentación de informes en el módulo del beneficiario revisada antes de la presentación

Mantener una documentación clara y proporcionada no solo respalda el cumplimiento, sino que también ayuda a las organizaciones a mejorar la planificación de la inclusión futura y hacer que las experiencias de movilidad sean más accesibles a lo largo del tiempo.
Ejemplos de estudio de caso de la práctica
Los siguientes microescenarios y ejemplos prácticos pueden ayudar a ilustrar cómo se pueden aplicar los mecanismos de apoyo a la inclusión en contextos de movilidad reales.

**Buenas prácticas 3: Accesibilidad a la Comunicación en Talleres Internacionales**
**Contexto:**
Una organización de educación de adultos organizó un taller internacional Erasmus+ en el que participaron participantes de diferentes países. Un participante tenía una discapacidad auditiva y se comunicaba principalmente a través de la lectura de labios y el apoyo escrito. El taller incluyó presentaciones, discusiones grupales y actividades basadas en video.

**Desafíos identificados:**
- Dificultad para seguir las discusiones habladas en grupos grandes.
- Acceso limitado a contenidos audiovisuales sin subtítulos.
- Riesgo de falta de intercambios informales durante el trabajo en grupo y los momentos de trabajo en red.
- Aumento de la fatiga causada por la concentración continua durante la comunicación oral.

**Medidas inclusivas aplicadas:**
- Después de cada período de sesiones se proporcionaron resúmenes escritos de los principales debates.
- Todos los videos utilizados durante el entrenamiento incluyen subtítulos.
- Se pidió a los facilitadores que hablaran con claridad, uno a la vez, y se enfrentaran a los participantes mientras hablaban.
- Las instrucciones clave también se compartieron en formato escrito a través de materiales impresos y documentos digitales.
- Se adaptaron los asientos para que el participante pudiera ver claramente a los oradores durante las discusiones.

**Resultados:**
- El participante pudo participar activamente tanto en las actividades plenarias como en las de grupos pequeños.
- Las barreras de comunicación durante el taller se redujeron significativamente.
- El participante informó sentirse incluido en las discusiones y ser capaz de seguir el proceso de aprendizaje de manera más independiente.
- Los organizadores integraron materiales subtitulados y resúmenes escritos como práctica estándar para eventos futuros.

**Este enfoque se ajusta a:**
- La necesidad de una comunicación accesible, asegurando que la información esté disponible a través de múltiples formatos.
- El principio de participación igualitaria, que permite a los participantes contribuir a los debates con confianza.
- Diseño Universal para el Aprendizaje, combinando métodos de comunicación oral, escrita y visual que benefician a todos los participantes.

Buenas prácticas 4: Apoyo a la facilitación a través de métodos de aprendizaje adaptados
Contexto:
Durante un taller de movilidad Erasmus+ para estudiantes adultos, un participante con dificultades cognitivas de aprendizaje se unió a un programa que incluía actividades de reflexión en grupo, tareas colaborativas y ejercicios prácticos.

**Desafíos identificados:**
- Dificultad para procesar instrucciones verbales largas.
- Necesidad de tiempo adicional para comprender las tareas y las transiciones entre actividades.
- Ansiedad en ejercicios grupales de ritmo rápido.
- Vacilación al hablar frente a grupos más grandes.

**Medidas inclusivas aplicadas:**

- Las instrucciones se dividieron en pasos más cortos y se repitieron utilizando un lenguaje sencillo.
- Se utilizaron soportes visuales y palabras clave escritas para estructurar cada actividad.
- Se permitió tiempo adicional antes de pasar de una tarea a la siguiente.
- Se dio al participante la opción de contribuir verbalmente o por escrito.
- Los facilitadores verificaron la comprensión individualmente antes de comenzar las actividades.
- El trabajo en grupo se organizó en grupos más pequeños para crear un entorno más favorable.

**Resultados:**

- El participante siguió participando durante toda la experiencia de movilidad.
- La confianza en la participación en actividades grupales aumentó a lo largo del programa.
- El alumno contribuyó más activamente una vez que se proporcionó una estructura flexibilidad claras.
- Los facilitadores informaron que la comunicación simplificada mejoró la experiencia para todo el grupo, no solo para un participante.

**Este enfoque se ajusta a:**

- La necesidad de entornos de aprendizaje flexibles, adaptando los métodos a los ritmos de aprendizaje individuales.
- El principio de apoyo centrado en la persona, reconociendo que la inclusión a menudo requiere una adaptación metodológica en lugar de actividades separadas.
- La promoción de la confianza del alumno y la seguridad emocional, que apoya la participación activa en la movilidad.

### Mejores prácticas 5: Accesibilidad logística en la planificación de la movilidad

Contexto:

Se seleccionó a un participante con movilidad reducida para una actividad de formación Erasmus+ en el extranjero. El programa incluyó varios días de talleres, alojamiento, viajes locales y actividades sociales en la ciudad anfitriona.

**Desafíos identificados:**

- Necesidad de acceso sin escalones durante toda la movilidad.
- Dificultad con largas distancias a pie entre el alojamiento y el lugar de entrenamiento.
- Necesidad de transporte adaptado durante la llegada y traslados locales.
- Preocupación por el acceso a espacios comunes como comedores y salas de reuniones.

**Medidas inclusivas aplicadas:**

- Se reservó un alojamiento accesible cerca del lugar de entrenamiento.
- Las rutas sin escalones entre el alojamiento y los espacios de actividad se verificaron de antemano.
- El transporte accesible se organizó para el traslado al aeropuerto y la movilidad local.
- El lugar anfitrión confirmó el acceso al ascensor y las instalaciones de baño adaptadas.
- Los participantes recibieron información clara sobre accesibilidad antes de la salida, incluidos mapas y datos de contacto.

**Resultados:**

- El participante asistió a todas las sesiones de capacitación y actividades sociales sin grandes barreras logísticas.
- Los viajes y el movimiento diario durante la movilidad fueron manejables y seguros.
- El participante informó sentirse más seguro gracias a recibir información práctica antes de la salida.
- La organización desarrolló una lista de control de accesibilidad interna para apoyar la planificación de la movilidad futura.

**Este enfoque se ajusta a:**

- La necesidad de eliminar las barreras físicas y ambientales en la movilidad internacional.
- La importancia de la planificación proactiva, donde la accesibilidad se integra desde la fase de preparación.
- El principio Erasmus+ de inclusión e igualdad de acceso, que garantiza que las oportunidades de movilidad sean accesibles a todos los participantes.

### Buenas prácticas 6: La asistencia personal como medida de apoyo durante la movilidad

Contexto:
Un alumno adulto con necesidades de apoyo relacionadas con la salud participó en una actividad de movilidad Erasmus+ en el extranjero. Para garantizar la plena participación, el alumno viajó con una persona de apoyo que ayudó durante el viaje, el alojamiento y las actividades de aprendizaje.

**Desafíos identificados:**

- Necesidad de apoyo práctico durante los viajes y traslados.
- Se requiere asistencia adicional durante las rutinas diarias relacionadas con la experiencia de movilidad.
- Necesidad de tranquilidad emocional en entornos desconocidos.
- Es necesaria la coordinación entre el participante, la persona de apoyo, la organización de envío y la organización de acogida.

**Medidas inclusivas aplicadas:**

- La financiación de un acompañante se incluyó en el presupuesto de movilidad de Erasmus+.
- Las funciones y responsabilidades de la persona de apoyo se discutieron y acordaron de antemano.
- La organización de acogida recibió información antes de su llegada sobre las disposiciones de apoyo.
- Se organizó un alojamiento para garantizar un acceso adecuado tanto para el participante como para el acompañante.
- La comunicación diaria con los facilitadores ayudó a adaptar el horario cuando fue necesario.

**Resultados:**

- El participante completó la movilidad con éxito y participó en todas las actividades básicas de aprendizaje.
- Se apoyaron las necesidades relacionadas con la salud sin limitar la participación en el programa.
- La presencia de la persona de apoyo aumentó la confianza y redujo el estrés durante la movilidad.
- Ambas organizaciones adquirieron experiencia práctica en la coordinación de apoyo de asistencia personal para futuras movilidades.

**Este enfoque se ajusta a:**

- La necesidad de medidas de apoyo individuales, adaptadas a las circunstancias específicas de los participantes.
- El principio de autonomía con apoyo, que permite la participación independiente al tiempo que garantiza la asistencia necesaria.
- La movilidad inclusiva como responsabilidad compartida, que implica la cooperación entre el participante, la organización de envío y la organización de acogida.

### Buenas prácticas 7: Accesibilidad Digital y Preparación Pre-Movilidad

Contexto:
Una organización de educación de adultos preparó a un grupo de alumnos para un curso de movilidad Erasmus+ en el extranjero. Varios participantes tenían capacidades digitales limitadas y poca experiencia en el uso de herramientas de reunión en línea, formularios digitales y plataformas de aprendizaje compartidas necesarias antes de la salida.

**Desafíos identificados:**

- Dificultad para acceder a la información digital relacionada con la preparación para la

movilidad.
- Confianza limitada en el uso de plataformas en línea para el registro y la comunicación.
- Miedo a cometer errores al usar herramientas digitales desconocidas.
- Riesgo de exclusión de las actividades previas a la movilidad debido a las barreras digitales.

**Medidas inclusivas aplicadas:**
- Se organizó una breve sesión de incorporación digital antes de la movilidad.
- Los participantes recibieron guías visuales paso a paso sobre cómo acceder a documentos compartidos y plataformas en línea.
- Un instructor proporcionó apoyo individual para el registro y el acceso a la plataforma.
- Se ofrecieron sesiones de práctica para herramientas de videoconferencia antes de que comenzara la actividad internacional.
- La información importante se compartió tanto digitalmente como en formato impreso.

**Resultados:**
- Todos los participantes completaron con éxito las tareas de preparación previas a la movilidad.
- La confianza en el uso de herramientas digitales aumentó antes de la salida.
- Los participantes participaron más activamente en reuniones en línea con la organización anfitriona.
- La organización introdujo las sesiones de preparación digital como un paso estándar para futuras movilidades.

**Este enfoque se ajusta a:**
- La necesidad de inclusión digital, asegurando que la tecnología apoye la participación en lugar de convertirse en una barrera.
- La importancia de la preparación y el acompañamiento, especialmente antes de la movilidad internacional.
- El principio de información accesible, proporcionando contenidos en múltiples formatos y niveles de complejidad.

### Mejores prácticas 8: Apoyo emocional y tutoría durante la movilidad

Contexto:
Un estudiante adulto que participaba en la movilidad Erasmus+ en el extranjero experimentó ansiedad relacionada con viajar, permanecer en un entorno desconocido e interactuar en un grupo internacional.

**Desafíos identificados:**
- Ansiedad antes de la salida.
- Dificultad para adaptarse a nuevas rutinas y entornos desconocidos.
- Miedo a hablar en un idioma extranjero durante las actividades.
- Riesgo de abstinencia de momentos sociales fuera de las sesiones formales de entrenamiento.

**Medidas inclusivas aplicadas:**
- Un mentor de la organización de envío apoyó al alumno antes de la salida.
- Se organizó una sesión de bienvenida a su llegada para presentar el lugar, el programa y las personas involucradas.
- Se programaron check-ins diarios con los facilitadores durante la movilidad.
- Los momentos tranquilos y los descansos opcionales se incluyeron en el programa.
- Se identificó a un compañero participante como compañero de apoyo informal durante las actividades.

**Resultados:**
- El participante completó la movilidad con éxito.
- Los niveles de ansiedad disminuyeron después de los primeros días del programa.
- La participación tanto en el aprendizaje como en las actividades sociales aumentó

progresivamente.
- El alumno informó sentirse apoyado, seguro y más seguro en entornos internacionales.

**Este enfoque se ajusta a:**
- La necesidad de apoyo emocional y psicológico en la movilidad inclusiva.
- La importancia de entornos de aprendizaje seguros, donde los participantes se sientan cómodos pidiendo ayuda.
- El valor de la tutoría y la conexión humana como factores facilitadores clave para la participación.

### Mejores prácticas 9: Inclusión lingüística en actividades de movilidad internacional

Contexto:
Un grupo de estudiantes adultos participó en una actividad de formación Erasmus+ realizada en inglés. Algunos participantes tenían conocimientos limitados de idiomas extranjeros y estaban preocupados por comprender el contenido e interactuar con compañeros de otros países.

**Desafíos identificados:**
- Dificultad para entender las presentaciones en inglés.
- Baja confianza al hablar en discusiones grupales.
- Preocupación por la falta de información importante.
- Vacilación para participar en intercambios interculturales.

**Medidas inclusivas aplicadas:**
- Los facilitadores utilizaron un lenguaje claro y sencillo durante las sesiones.
- El contenido clave se resumió visualmente a través de diapositivas, palabras clave y diagramas.
- Se compartieron resúmenes escritos después de cada taller.
- Se alentó a los participantes a expresarse utilizando un lenguaje simple o herramientas visuales.
- Se pusieron a disposición herramientas de traducción y materiales de apoyo multilingües cuando fue necesario.

**Resultados:**
- Los participantes siguieron participando activamente en las actividades de aprendizaje a pesar de las diferencias lingüísticas.
- Aumento de la confianza en la comunicación en un entorno internacional.
- La interacción entre participantes de diferentes países mejoró durante la semana.
- La movilidad creó un ambiente de aprendizaje más multilingüe e inclusivo para todo el grupo.

**Este enfoque se ajusta a:**
- La necesidad de inclusión lingüística en los entornos de movilidad internacional.
- El principio de comunicación accesible, asegurando la comprensión más allá del dominio del idioma.
- El valor Erasmus+ del intercambio intercultural, que hace posible la participación de alumnos con diferentes antecedentes de comunicación.
-

### Mejores prácticas 10: El apoyo financiero como medida para la igualdad de participación

Contexto:
Se seleccionó a un alumno adulto con recursos financieros limitados para una oportunidad de movilidad Erasmus+, pero no estaba seguro de si la participación sería posible debido a los costes personales adicionales relacionados con la preparación del viaje y las necesidades de accesibilidad.
**Desafíos identificados:**
- Preocupación por cubrir los gastos relacionados con la movilidad no incluidos en la presupuestación estándar.

- Riesgo de retirada de la participación por razones financieras.
- Estrés relacionado con el manejo de costos inesperados antes de la salida.
- Acceso limitado a la información sobre la financiación disponible de apoyo a la inclusión de Erasmus+.

**Medidas inclusivas aplicadas:**
- La organización llevó a cabo una evaluación de las necesidades individuales para determinar las necesidades de apoyo adicionales.
- Se solicitó financiación de apoyo a la inclusión de Erasmus+ para cubrir los costes relacionados con la accesibilidad.
- Se facilitó información clara sobre los gastos subvencionables y los procedimientos de reembolso.
- Los organizadores mantuvieron una comunicación regular con el participante durante la preparación.
- La planificación presupuestaria se revisó conjuntamente para reducir la incertidumbre y el estrés financiero.

**Resultados:**
- El participante pudo unirse a la actividad de movilidad sin barreras financieras que impidieran la participación.
- El estrés financiero antes de la salida se redujo.
- El participante completó la movilidad con éxito e informó una alta satisfacción con el apoyo recibido.
- La organización mejoró sus procedimientos internos para explicar la financiación del apoyo a la inclusión a los futuros participantes.

**Este enfoque se ajusta a:**
- La necesidad de reducir las barreras económicas a la participación.
- La prioridad de inclusión y diversidad de Erasmus+, que garantiza la igualdad de acceso a las oportunidades de movilidad.
- La importancia de una información transparente y una planificación de apoyo que permita la participación desde la fase más temprana de preparación del proyecto

.
**Indicaciones futuras**
A medida que evolucionen los programas de movilidad, las organizaciones deberán reforzar su capacidad para diseñar entornos de aprendizaje accesibles y proporcionar mecanismos de apoyo adecuados para los diversos participantes. Los esfuerzos futuros deben centrarse en una mayor integración de las consideraciones de accesibilidad en todas las etapas de la planificación de la movilidad. Los facilitadores de formación y los coordinadores de proyectos desempeñarán un papel importante para garantizar que las actividades de movilidad se diseñen con flexibilidad y conciencia de las diversas necesidades de aprendizaje.

Otra dirección importante consiste en fortalecer la colaboración entre las organizaciones y las redes de apoyo en torno a los participantes. La planificación temprana puede ayudar a garantizar que las necesidades de accesibilidad se identifiquen y aborden antes de que se lleven a cabo las actividades de movilidad.

Las herramientas digitales y las tecnologías asistenciales también seguirán ampliando las oportunidades de participación inclusiva. Los formatos de comunicación accesibles, las herramientas de traducción y las tecnologías de aprendizaje adaptativo pueden ayudar a reducir las barreras y apoyar una participación significativa en entornos de aprendizaje internacionales.

Por último, cuando las experiencias de movilidad están relacionadas con el aprendizaje preparatorio,

la tutoría y la reflexión posterior a la movilidad, pueden contribuir al empoderamiento y la participación a largo plazo en el aprendizaje permanente. Al reforzar las prácticas de movilidad inclusiva, las organizaciones de educación de adultos pueden contribuir a crear oportunidades más equitativas de participación en la educación y la cooperación internacionales.

**Referencias**

Comisión Europea. Guía del programa Erasmus+.
Comisión Europea. Estrategia de inclusión y diversidad de Erasmus+.
Consejo de la Unión Europea. Recomendación sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente.
UNESCO. Aprendizaje a lo largo de toda la vida y educación inclusiva.
Agencia Europea para las Necesidades Especiales y la Educación Inclusiva.
UNESCO. Políticas inclusivas de aprendizaje permanente.
Comisión Europea. Guía de Movilidad Europass.
UNESCO. Marco de Educación Inclusiva y Aprendizaje Permanente.
Comisión Europea. LifeComp – Marco Europeo de Competencias Personales, Sociales y de Aprendizaje para Aprender.