

Proyecto I+D+I PID2020-112880RB-I00. DESEI. Desafiando la estigmatización. Discursos y prácticas educativas creativas e inclusivas con medios digitales en escuelas de especial complejidad

Estimado/a director/a y profesorado

En 2020, con posterioridad a la alerta sanitaria motivada por el COVID 19, un equipo formado por 12 investigadores/as de diferentes universidades españolas ubicadas en Aragón, Comunidad de Madrid, Castilla y León, Andalucía y Extremadura, diseñamos e iniciamos el proyecto DesEi ((PID2020-112880RB-I00) (Ministerio de Ciencia e Innovación). La intención era identificar y reconocer las prácticas con medios digitales desarrolladas por el profesorado de las escuelas identificadas como de especial complejidad, por tener un alto porcentaje de población escolar en situación de vulnerabilidad social, económica o cultural, o por estar ubicadas en zonas geográficas remotas.

En un contexto, nacional e internacional, en el que la investigación y las instituciones subrayan la necesidad de atender a la inclusión y la justicia social en la escuela (Ainscow, 2020; Echeita y Serrano 2020; Ramberg y Watkins, 2020; Parrilla, et al. 2017; UNESCO, 2015), las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son reconocidas como un factor importante (Eurydice, 2019; UNESCO 2023). En este marco, era de interés conocer el estudio del funcionamiento de la escuela y el hacer de los profesionales para favorecer la participación del alumnado y de las familias.

Para el análisis de tales prácticas se tomó como referencia la definición de prácticas inclusivas señalada por la UNESCO (2015), es decir, prácticas que facilitan la participación de todo el alumnado a partir de sus posibilidades, intereses y niveles (Ainscow, 2020; Orozco & Moriña, 2019). Asimismo, el análisis se basó en el concepto de prácticas creativas entendidas como aquellas que tienen en cuenta la vida e intereses del alumnado, la posibilidad de aprender a partir de la interacción con tales intereses y a partir de la interacción con las personas (Craft y Jeffrey, 2004).

El estudio se realizó a lo largo de tres fases:

En una primera fase, se llevó a cabo la exploración de las percepciones del profesorado de educación primaria, a partir del cuestionario DesEi (Torres et al., 2025). Las respuestas de 220 profesores permitieron identificar que el profesorado de escuelas en situación de «especial complejidad» desarrollan prácticas creativas con medios digitales, facilitando la participación de todo el alumnado.

En una segunda fase, se realizaron 7 grupos focales con el profesorado de distintas escuelas del territorio nacional para identificar el significado de las percepciones de los docentes desde un punto de vista creativo e inclusivo en relación con el uso de los medios digitales. Así, se seleccionaron 20 escuelas para el desarrollo de un estudio etnográfico.

Finalmente, en una tercera fase, se llevó a cabo el estudio etnográfico en 16 escuelas. Durante periodos de tiempo que oscilan entre los 4 y los 10 meses, realizamos más de 3000 horas de observación participante presencial, conversaciones informales, entrevistas y grupos focales con la dirección de la escuela, profesorado, alumnado y familias, así como análisis de documentos oficiales y no oficiales (como la página web de la escuela, Facebook y Blogs, entre otros).

Proyecto I+D+I PID2020-112880RB-I00. DESEI. Desafiando la estigmatización. Discursos y prácticas educativas creativas e inclusivas con medios digitales en escuelas de especial complejidad

A la vista del estudio etnográfico realizado, en primer lugar, es importante señalar que las escuelas estudiadas fueron escuelas con diferentes perfiles en relación con su alumnado y sus familias y su ubicación, en unos casos, en zonas urbanas, y en otras en zonas despobladas y de difícil acceso.

El análisis contrastado de la información recogida en estas escuelas muestra que el profesorado era consciente de que sus escuelas estaban influenciadas por la práctica de una enseñanza basada en grupos homogéneos y bajo un currículo estandarizado. De forma más concreta, el análisis de la información permite tener en cuenta la importancia de los siguientes aspectos en relación con las prácticas creativas e inclusivas realizadas con los medios digitales al alcance en las escuelas estudiadas:

Incorporación de experiencias de vida e intereses del alumnado a través de los medios digitales

La incorporación de la vida y los intereses de los alumnos para aprender es uno de los aspectos identificados por autores y estudios en relación con la educación inclusiva (ej. Ainscow, 2020; Orozco y Moriña, 2019; Stainback y Stainback, 2006). En las aulas estudiadas es posible identificar diferentes ejemplos en los que el profesorado reconoce las experiencias de vida e intereses de su alumnado fuera de la escuela cuando utilizan los medios digitales en el aula (Kim et al., 2024; Vigo-Arazola y Dieste, 2020; Zhao, 2023). Un ejemplo se presenta en una escuela a través de la expresión escrita de los alumnos con medios digitales. Son prácticas inclusivas (Orozco y Moriña, 2019) y creativas (Craft y Jeffrey, 2004) que promueven el aprendizaje de contenidos curriculares relacionados con la lengua española, las ciencias sociales, las ciencias naturales o plástica, así como aspectos de su propia vida y cultura. Elementos de la vida cotidiana del alumnado son incorporados para aprender a través de distintos medios digitales. El alumnado es visto como persona por parte del profesor y el papel del profesor es de aceptación del otro.

Hoy en clase, diferentes alimentos que los alumnos traen para comer son considerados por el profesor para abordar diferentes contenidos relacionados con la lengua y la geografía. La profesora valora estas experiencias y permite aprender de ellas /.../. Como ella comenta «lo bueno es partir de lo que todo el mundo experimenta, viendo lo que comen para almorzar» (Fieldnotes E3).

Al igual que en otros estudios centrados en las prácticas inclusivas con medios digitales (Moreno et al., 2024; Vigo-Arazola y Dieste, 2020; Vigo-Arazola y Soriano, 2015), los resultados de este estudio muestran que la vida del alumnado está presente en la dinámica del aula a través del uso que hacen de los medios digitales, y esto debería ser una consideración obligatoria en cualquier contexto que apueste por la inclusión y la sostenibilidad (UNESCO, 2023).

Permitir la interacción con la vida y los niveles del alumnado

El profesorado de estas escuelas, al utilizar los medios digitales, tiende a reconocer el valor de las experiencias vitales y los intereses de su alumnado para aprender (Chapell, 2024; Kim et al., 2024; Vigo-Arazola y Dieste, 2017; Zhao, 2023). El alumnado puede expresarse a su propio nivel y a partir de sus intereses y experiencias dentro y fuera de

Proyecto I+D+I PID2020-112880RB-I00. DESEI. Desafiando la estigmatización. Discursos y prácticas educativas creativas e inclusivas con medios digitales en escuelas de especial complejidad

las escuelas sobre sí mismos, su entorno o sus familias (Vigo-Arrazola, 2021; Ydense et al., 2023). Esto son prácticas inclusivas.

Hoy en clase, alumnado y profesorado han trabajado en la creación de un vídeo, basado en los antecedentes culturales e históricos de la zona. Los niños y las niñas habían estado investigando los antecedentes de la zona en la Edad Media. Cada uno ha intervenido según su propio nivel. [...]. Un camino secreto a través del bosque [...] para que os enseñe los pueblos por los que pasáis. (Grabación E3)

Estas prácticas con medios digitales tienen en cuenta el valor de las características, de experiencias y de intereses del alumnado con un carácter enriquecedor para todos porque les permiten conocer y aprender desde sus intereses, su entorno y sus valores, posibilitando el empoderamiento del alumnado.

Otro ejemplo presente en las notas de campo de diferentes investigadores es la práctica del «texto libre». Está relacionada con la interacción del alumnado con sus intereses y experiencias de vida a partir de la libre expresión del alumnado. Un ejemplo lo podemos obtener de una conversación informal incluida en las notas de campo de un aula formada por alumnado de 1º a 6º de primaria.

En esta clase el alumnado puede escribir, en sus tablets o en cuadernos, textos que van desde una frase de tres palabras hasta textos de mil palabras y desde la interacción con sus intereses. El papel del profesorado es dar total libertad en la elección del tema, en la extensión del texto, en el ritmo de producción y en su frecuencia. (Notas de campo E2)

En clase de Lengua cada niño o niña empieza a escribir su propio cuento. Les cuesta mucho imaginar y crear. Algunos se ponen en parejas y se ayudan unos a otros. "les dejo consultar series, consultar internet para informarse sobre lo que quieren escribir, como, por ejemplo, personajes famosos, películas, series de su interés, etc. Por ejemplo, unos niños escriben sobre unos personajes de fútbol. Otros escriben sobre un cuento con zombies como protagonistas, otros escriben siguiendo el guion de una película que han visto en Netflix. El cuento lo escriben utilizando los ordenadores, con el programa de texto de drive, así luego lo comparten conmigo y con el resto de la clase. (Notas de campo E6)

El profesorado posibilita el uso de los medios digitales a partir de la interacción del alumnado con sus experiencias y vivencias fuera y dentro de la escuela, facilitando la conexión de los contenidos curriculares prescritos con la vida del alumnado.

Permitir la interacción del alumnado con otros a partir de sus experiencias de vida e intereses

Las prácticas realizadas con medios digitales en las escuelas estudiadas muestran cómo las y los docentes promueven la interacción con otros a partir de los intereses y experiencias de vida de los estudiantes como estrategia para favorecer el aprendizaje en el aula (Chapell, 2024), siendo la colaboración y cooperación entre pares y con las familias un pilar fundamental para el progreso en el aprendizaje.

Esta práctica anima al alumnado a plantearse la expresión de sus intereses, valores y su propia identidad a través de la práctica y el aprendizaje de diferentes contenidos curriculares. En este marco, los niños se interrogan, piden aclaraciones y cuestionan. Aprender a leer y escribir es también aprender a reflexionar con los demás. La

Proyecto I+D+I PID2020-112880RB-I00. DESEI. Desafiando la estigmatización. Discursos y prácticas educativas creativas e inclusivas con medios digitales en escuelas de especial complejidad

incorporación intencional de estas interacciones con los demás por parte de los profesores de estas escuelas, basada en las experiencias vitales de los alumnos (Zhao et al., 2023), es un punto de referencia importante de la práctica de la educación inclusiva que va más allá de los contenidos curriculares prescritos y se proyecta en la comunidad (Booth y Ainscow, 2002; Chapell, 2024; Stainback y Stainback, 2006).

El siguiente párrafo es un ejemplo de la interacción entre niños de diferentes escuelas.

... Esto forma parte de un proyecto llamado «agentes de cambio». Profesorado y alumnado de distintos colegios repasan lo que hemos hecho durante la semana, de lunes a viernes en relación con el objetivo de mejorar el patio [...]. ‘Buscamos en Internet cómo mejorar el suelo y pensaron en los materiales que necesitaban para hacerlo, como pinceles o pinturas [...]. También hicieron una carta y fueron a hablar con el alcalde para decirle lo que necesitaban arreglar en la escuela [...]. (Notas de campo E3)

En la clase se incorpora el uso de la expresión plástica a través del “cuento con imágenes” para manifestar conocimientos, reconstruirlos y crear una forma de comunicar las ideas a sus compañeros. Esta actividad es una manera de entrar en procesos de apropiación del conocimiento y reconstrucción de significados, especialmente cuando los niños y niñas salen a explicar su creación a través de la pizarra digital, los compañeros/as dan su opinión pudiendo resignificar los contenidos abordados del currículum y reconstruidos a través de las imágenes. (Notas de campo E5)

A veces, esta interacción a través del uso de los medios digitales se refuerza con las familias y la comunidad. Es una práctica inclusiva (Stainback y Stainback, 2006; Torres y Correa, 2024). Un ejemplo lo encontramos en la escuela E4.

Fotografías seleccionadas por las familias del pueblo o de otros países, sirven de motor para el aprendizaje. Profesorado y alumnado toman estos recursos y los incorporan a las clases para interactuar entre ellos y con ellos, conectando experiencias vitales con contenidos curriculares, y posibilitando el aprendizaje a través de la interacción con otros. En este marco, las familias son involucradas por los docentes, como socios, para favorecer el aprendizaje de los alumnos en aulas multigrado. (Notas de campo E4)

El alumnado y la comunidad son vistos como personas con valor y agencia para desarrollar conocimientos y el papel del profesorado es el de aceptación.

También, la incorporación de las tecnologías en el aula y la búsqueda de nuevas formas que potencien los procesos de interacción nos acerca al tejido relacional entre escuela-comunidad, y grupo clase. Un ejemplo de esa construcción o reconstrucción de significados lo encontramos a través del siguiente ejemplo:

Los docentes conscientes de la importancia del clima del aula y de centro junto a la investigadora y los estudiantes de 3º de primaria han organizado un photo-voice. En grupos organizados, con las tablets, han fotografiado espacios del centro susceptibles de mejora que luego han comentado en la pizarra digital. A través de distintos grupos de discusión comentaron las imágenes y dieron soluciones. A esta manera de trabajar el currículum a través de la tecnología y sus intereses, se han ido sumando competencias según avanzaba la actividad semanalmente. Como

Proyecto I+D+I PID2020-112880RB-I00. DESEI. Desafiando la estigmatización. Discursos y prácticas educativas creativas e inclusivas con medios digitales en escuelas de especial complejidad

cierre, se expuso un mural en el pasillo del cole, se grabó un postcard para la radio del cole y se envió un mail a la directora del centro solicitándole ayuda para el desarrollo de propuestas de cambio. (Informe E5)

Se trata de un proyecto compartido que potencia los medios digitales disponibles en el centro, donde los procesos de interacción se potencian a través de la participación de la comunidad. Puede ser una manera de establecer nuevos rituales en la cultura del centro.

Barreras para una educación inclusiva y creativa con medios digitales

Los discursos y prácticas del profesorado a través del uso de los medios digitales también muestran experiencias de tensión y contradicción debido a las demandas y requerimientos de la administración. Mientras el profesorado trata de incorporar las vidas y experiencias del alumnado, a través de diferentes prácticas con y sin medios digitales, esas vidas son silenciadas porque deben cumplir con las demandas y requerimientos de la administración. En este sentido, una profesora de uno de los centros enfatizó su tendencia a considerar aspectos de la vida de su alumnado como una práctica ajena al currículo cuando afirmó lo siguiente:

A veces pienso que hemos perdido el tiempo cuando hemos estado buscando información sobre un tema que no tenía nada que ver con la lección, pero realmente no lo creo. No me importa' '[...]. Dejo que busquen información sobre temas que les gustan, pero luego nos ponemos manos a la obra'. El plan de estudios tiene mucho contenido». (Notas de campo E2)

Los y las docentes explicitan así las dificultades que encuentran en su práctica educativa, refiriéndose a las exigencias de responder al currículo al margen de las voces e intereses de los alumnos, lo que provoca que este profesorado se cuestione sus propias prácticas inclusivas. En ocasiones, estas tensiones que se generan por las demandas de la administración se proyectan en las expectativas y presiones que vivencia el profesorado y las familias. Una de las familias decía lo siguiente: “Que trabajen así está muy bien, pero no deberían olvidarse de lo importante porque luego pasan al instituto y no están bien preparados” (Entrevista_CRA3). Estas dinámicas refuerzan la rigidez de ciertas culturas escolares y dificultan la incorporación de prácticas creativas e inclusivas con medios digitales, relegándolas a un papel secundario frente a las prioridades percibidas del currículo y las expectativas de resultados académicos.

A la vista del análisis realizado, se destaca el valor de las prácticas con medios digitales desde una perspectiva inclusiva y la necesidad de reconocer por parte de las políticas educativas el sentido de estas para posibilitar el aprendizaje de calidad a ‘todo’ el alumnado.

Referencias bibliográficas

- Ainscow, M. (2020). Inclusion and equity in education: Making sense of global challenges. *Prospects*, 49, 123–134.
- Chappell, K. (2024). Flowing with embodiment and materiality: Touch and time for new educational futures. In *Creative ruptions for emergent educational futures* (pp. 27-49). Cham: Springer Nature Switzerland.
- Craft, A., & Jeffrey, B. (2004). Learner Inclusiveness for Creative Learning. *Education 3–13*, 32(2), 39–43.
- Echeita, G., & Serrano, G. (2020). *Educación inclusiva: el sueño de una noche de verano*. Octaedro.
- Eurydice (2019). *La educación digital en los centros educativos en Europa. Informe de Eurydice*. Oficina de Publicaciones de la Unión Europea.

Proyecto I+D+I PID2020-112880RB-I00. DESEI. Desafiando la estigmatización. Discursos y prácticas educativas creativas e inclusivas con medios digitales en escuelas de especial complejidad

- Kim, L. E., Crellin, S. E., & Glandorf, H. L. (2024). The potential solutions to the challenges faced by leaders of small schools in the UK: A systematic review. *International Journal of Educational Research*, 124, 102301.
- Moreno-Pinillos, C., Vigo-Arrazola, B., & Lasheras-Lalana, P. (2024). Discursos y percepciones del profesorado sobre el uso de los medios digitales en escuelas rurales de especial dificultad. *Educar*, 60(2), 337-356
- Orozco Almario, I. C., & Moriña Díez, A. (2019). Prácticas docentes para una pedagogía inclusiva en educación primaria: Escuchando las voces del profesorado. *Aula abierta*, 48(3), 331-338.
- Parrilla, A., Susinos, T., Gallego-Vega, C., & Martínez, B. (2017). Revisando críticamente cómo investigamos en educación inclusiva: cuatro proyectos con un enfoque educativo y social. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado-RIFOP*, 31(2), 145-156.
- Ramberg, J., & Watkins, A. (2020). Exploring inclusive education across Europe: some insights from the European Agency Statistics on Inclusive Education. *FIRE: Forum for International Research in Education*, 6(1), 85-101.
- Stainback, S., & Stainback, W. (2006). *Aulas Inclusivas*. Narcea.
- Torres Sales, L., & Gorospe, J. M. C. (2024). 8. La construcción de narrativas de vida (audio) visuales a través de relaciones intergeneracionales. In *Desafíos ante la estigmatización en educación: prácticas creativas e inclusivas con medios digitales* (pp. 153-167). Síntesis.
- Torres-Sales, L., Vigo-Arrazola, B., Lasheras-Lalana, P. y Sánchez-García, A. B. (2025, en prensa). Validación del cuestionario DesEi para evaluar las percepciones del profesorado sobre prácticas creativas e inclusivas con medios digitales. *Revista Complutense de Educación*.
- UNESCO (2015). *World Education Forum 2015. Final report*. UNESCO.
- UNESCO (2023). GEM report: Technology in education: a tool on whose terms? <https://doi.org/10.54676/JKLA7966>
- Vigo Arrazola, B., & Soriano Bozalongo, J. (2015). Family involvement in creative teaching practices for all in small rural schools. *Ethnography and Education*, 10(3), 325-339.
- Vigo-Arrazola, B., & Dieste, B. (2017). Contradicciones en la educación inclusiva a través de un estudio multiescalar. *Aula Abierta*, 46, 25-32.
- Vigo-Arrazola, B., & Dieste, B. (2020). Identifying characteristics of parental involvement: aesthetic experiences and micro-politics of resistance in different schools through ethnographic investigations. *Ethnography and Education*, 15(3), 300-315.
- Vigo-Arrazola, M. B. (2021). Desarrollo de prácticas de enseñanza creativa e inclusiva con medios digitales. En C. Latorre & A. Quintas (Coords.). *Inclusión educativa y tecnologías para el aprendizaje* (129-143). Octaedro.
- Zhao, Y. (2023). How Not to Kill Creativity? In *Creative Provocations: Speculations on the Future of Creativity, Technology & Learning* (pp. 183-193). Springer International Publishing.

Nuestro más sincero agradecimiento por este proceso de aprendizaje compartido

Begoña Vigo Arrazola. Investigadora Principal (en nombre de todo el equipo)