

LA LITERATURA Y EL PATRIMONIO CULTURAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA A TRAVÉS DE LOS RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS Y EL DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE¹

LITERATURE AND CULTURAL HERITAGE IN PRIMARY
EDUCATION THROUGH OPEN EDUCATIONAL RESOURCES AND
UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING

DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/CAUCE.2024.i46.10>

SEVILLA-VALLEJO, SANTIAGO
UNIVERSIDAD DE SALAMANCA (ESPAÑA)
Profesor Contratado Doctor
Código ORCID: 0000-0002-9017-4949
santiagoasevilla@usal.es

ROSA RIVERO, ÁLVARO
UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA (ESPAÑA)
Profesor Titular
Código ORCID: 0000-0001-5371-8700
alvaro.rosa@unir.net

Resumen: El siglo XXI ha supuesto un auténtico desafío en la manera de enseñar, y más aún en asignaturas como Lengua Castellana y Literatura. Con la aplicación de la LOMLOE, se pone de manifiesto la importancia de un nuevo modelo de educación que, teniendo como marco la Agenda 2030 propuesta por la ONU, sea cada vez más competencial y digitalizado. En este sentido, se fomenta trabajar mediante las situaciones de aprendizaje. Otro factor relevante, que se desprende de la LOMLOE (2020), es favorecer un Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), de manera que este sea más inclusivo, multinivelado y multimodal. Este planteamiento educativo es muy positivo para aunar la literatura con el patrimonio cultural. En este contexto, se propone relacionar la obra de Bécquer y el patrimonio cultural de Sevilla a partir de lo que la Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional de la Junta de Andalucía denomina Recurso

¹ Este trabajo se ha realizado en el marco del Grupo de investigación Innovación, Identidad y Literatura en Español (INILE) y específicamente del Proyecto de investigación Didáctica e Identidad en las Literaturas en Español (DILE). Universidad Internacional de la Rioja.

Educativo Abierto (REA), terminología que se inscribe dentro del proyecto REA/DUA. De esta forma, se proponen recursos didácticos abiertos a toda la comunidad educativa, adaptados a los nuevos retos pedagógicos del área de Lengua Castellana y Literatura de 5.º de Primaria.

Palabras clave: Situación de aprendizaje, diseño universal para el aprendizaje, recurso educativo abierto, lengua castellana y literatura, patrimonio y literatura, 5.º de educación primaria, herramientas digitales, Gustavo Adolfo Bécquer, Sevilla.

Abstract: The 21st century has brought real challenges to teaching approaches, and even more so in subjects such as Spanish Language and Literature. With the implementation of the LOMLOE, the importance of a new model of education that, taking as a framework the Agenda 2030 proposed by the UN, is increasingly more competence-centered and digitized, becomes evident. In this sense, working through Learning Situations is encouraged. Another relevant factor, which emerges from the LOMLOE (2020), is to favor a Universal Design for Learning (UDL), so that learning is more inclusive, multilevel and multimodal. This educational approach is very promising for working with literature and cultural heritage. In this context, we propose to work on the work of Bécquer and the cultural heritage of Seville based on what the Department of Educational Development and Vocational Training of the Andalusian Regional Government calls an Open Educational Resource (REA), terminology that is part of the REA/DUA project. In this way, didactic resources open to the whole educational community are proposed and adapted to the new pedagogical challenges of the subject of Spanish Language and Literature for 5th grade in Primary School.

Keywords: Learning situation, universal design for learning, open educational resource, spanish language and literature, heritage and literature, 5th grade of primary education, digital tools, Gustavo Adolfo Bécquer, Sevilla.

1. INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN

Esta publicación se desarrolla en el marco del Grupo de Investigación INILE (Innovación, Identidad y Literatura en Español) de la Universidad Internacional de La Rioja. Una de las líneas de trabajo trata de demostrar la vinculación existente entre el patrimonio cultural y la identidad, y la importancia de generar recursos didácticos que puedan aplicarse desde la didáctica de la lengua y la literatura en el siglo XXI.

En un entorno de aprendizaje cada vez más competencial y digitalizado (Santa María *et al.*, 2021; Feo, 2018), se hace más necesario que el alumno se sienta más protagonista de su aprendizaje y descubra nuevas formas de conocimiento adaptadas a una educación más inclusiva,

multimodal y multinivelada. El Diseño de Unidades para el Aprendizaje (DUA) viene a proporcionar al docente el contexto adecuado para lograr con éxito este propósito (Alba, 2019).

Este nuevo contexto pedagógico queda corroborado en la nueva ley de educación, que resalta la necesidad de apostar por «un sistema educativo, más abierto, menos rígido, multilingüe y cosmopolita que desarrolle todo el potencial y talento de nuestra juventud, planteamientos que son ampliamente compartidos por la comunidad educativa y por la sociedad española» (LOMLOE, 2020: 122872) en entornos altamente digitalizados (Santa María *et al.*, 2021; Martínez, 2015) y basados en una enseñanza inclusiva (Parrilla y Latas, 2022).

En estudios anteriores (Rosa, 2023), se planteó de manera teórica una situación de aprendizaje titulada «Tras los pasos de Bécquer» en la que se exponía la necesidad, dentro de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura en 5.º de Primaria, de crear una secuenciación de actividades en aulas divididas en espacios de aprendizaje (Aula del Futuro) a partir de herramientas digitales como Mentimeter, Padlet y Book Creator. Sin embargo, dicha situación quedó solo esbozada, a la espera de diseñar pormenorizadamente las actividades más significativas con el objeto de poder transferirlas al resto de la comunidad educativa (Rosa, 2023). Se presentó una guía para docentes de Andalucía, ya que sus contenidos estaban muy ligados al patrimonio andaluz, la ciudad de Sevilla; y a un escritor de esta tierra, Gustavo Adolfo Bécquer.

El propósito de esta publicación es llevar a cabo estas tareas generando un repositorio de recursos didácticos abiertos a todo docente interesado, y que viene a definir uno de los objetivos de nuestro grupo de investigación; y crear, de esta forma, herramientas didácticas encaminadas para alcanzar el 4.º ODS de la Agenda 2030 titulado como «educación de calidad». Nos serviremos del proyecto REA/DUA diseñado por la Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional de la Junta de Andalucía, en el que ofrece una serie de Recursos Educativos Abiertos (REA) para todas las áreas del currículo (Primaria, Secundaria y Bachillerato). Nos gustaría, por último, que esta publicación estuviera dedicada *in memoriam* a la doctora María Dolores Ouro Agromartín, que tanto ha colaborado con el grupo INILE y ha fallecido recientemente de manera inesperada. El entusiasmo, alegría, creatividad e innovación de la doctora Ouro nos ha servido de estímulo para el presente estudio.

1.1. Hacia una nueva educación en Andalucía: digitalización y educación inclusiva

Como el recurso didáctico que va a diseñarse va a estar mediado por las Instrucción 12/2012 de 23 de junio, por la que se establecen aspectos de organización para los centros que impartan Educación Primaria para el curso 2022/2023 en Andalucía, que concreta las indicaciones de la LOMLOE en dicha Comunidad Autónoma, parece oportuno servirse de las herramientas ya disponibles por la Consejería de Educación y Formación Profesional de dicha Comunidad Autónoma, ya que está desarrollando proyectos de educación innovadores, como el proyecto REA/DUA que pretende una auténtica transformación en la educación a partir de la competencia digital.

Cabe destacar que, en el Estatuto de Autonomía andaluz (art. 21.8), se pone el acento en fomentar «la capacidad emprendedora de los alumnos, el multilingüismo y el uso de las nuevas tecnologías» (*BOE*, 20 marzo 2007: 11875). Esta afirmación queda ratificada en la Ley 17/2007 de 10 de diciembre de Educación y que está publicada en el *BOJA*, el 23 de diciembre de 2007, n.º 252 en el que uno de los objetivos de la Ley establece: «incorporar las nuevas competencias y saberes necesarios para desenvolverse en la sociedad, con especial atención a la comunicación lingüística y al uso de las tecnologías de la información y de la comunicación» (*BOJA*, 252: 9). Además, aboga por la importancia de formación permanente del profesorado y anima a colaborar con otras entidades universitarias e instituciones públicas o privadas para llevar a cabo una formación de calidad para el cuerpo de profesores de la enseñanza pública andaluza (*BOJA*, 252: 12). Es por ello, que desde INILE proponemos un repositorio de herramientas que sirvan para lograr dicho propósito.

Por otra parte, esta Ley, en su Título II, art. 37, pone el acento en lograr una verdadera educación inclusiva en el alumnado por el que, mediante adaptaciones curriculares concretas, se logre atender a las necesidades educativas especiales y se adapte a aquellos alumnos que posean una mayor capacidad intelectual (p. 14). Todo esto viene a relacionarse con el Diseño Universal para el Aprendizaje (principios DUA) que ha cobrado especial protagonismo a principios del siglo XXI y que está en el horizonte educativo de la Agenda 2030.

En efecto, en la Declaración celebrada en Incheon, República de Corea, la UNESCO firma, junto con numerosos representantes políticos, educativos y de otras instituciones reconocidas a nivel mundial, una serie de principios encaminados a la mejora de la educación de cara al año 2030 en la que se desarrolla el ODS 4 «educación de calidad», que aboga por una educación equitativa e inclusiva adaptada al aprendizaje de cualquier ciudadano. De hecho, los firmantes se comprometen a «promover oportunidades de aprendizaje de calidad a lo largo de la vida para todos, en todos los contextos y en todos los niveles educativos» (UNESCO, 2015: 7), creando un contexto educativo de calidad, flexible y acreditativo de los conocimientos, habilidades y competencias adquiridas mediadas por «las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para reforzar los sistemas educativos, la difusión de conocimientos, el acceso a la información, el aprendizaje efectivo y de calidad, y una prestación más eficaz de servicios» (UNESCO, 2015: 7).

Sin embargo, todos estos retos educativos, tal como señala Muntaner (2010), cuestan llevarlos a la práctica en nuestro país, ya que siguen desarrollándose modelos de enseñanza basados en aulas donde se aplica la denominada «lógica de la homogeneidad» aplicando métodos entre el alumnado que nada tienen que ver con la educación inclusiva. Es necesario, para Muntaner, apostar por un modelo de aula que se oriente hacia una lógica de la «heterogeneidad» y, de esta forma, involucre a todo el sistema educativo, formando al profesorado para que planifique y diseñe tareas en las que se tengan en cuenta la diversidad de las aulas (Alba, 2018).

La sociedad del siglo XXI está cada vez más marcada por el intercambio cultural, la migración a distintos países motivada por las crisis económicas y la cohabitación, en un mismo territorio, de diversas mentalidades e identidades. Ello conlleva un verdadero desafío educativo (Alba, 2018) que tiene repercusiones claras en el aula, ya que el currículum actual es rígido y pensado para un estudiante estándar, que en realidad es ficticio, y no sirve para educar en la diversidad entre el alumnado. Ante esta situación, se precisa aplicar nuevas prácticas y metodologías activas para crear este nuevo contexto didáctico (Muntaner, 2010; Arnáiz-Sánchez, 2011 y Katz, 2013).

Rose y Mayer (2002: VI) llegaron a la conclusión de que había alumnos que presentaban «barriers to learning are not, in fact, inherent in the capacities of learners, but instead arise in learners' interactions with

inflexible educational materials and methods». Se trata, pues, de lograr un nuevo diseño de aprendizaje donde los contenidos, la manera de evaluar, la metodología y los objetivos didácticos estén relacionados con un modelo de educación más inclusiva (Alba, 2018).

Lo que entendemos como Diseño Universal para el Aprendizaje surge influido por un movimiento arquitectónico de los años setenta del siglo pasado, en el que se proponía que todos los edificios fueran diseñados desde la diversidad de los usuarios potenciales, rompiendo las barreras de lo uniforme. Ron Mace acuña el término de «Diseño Universal» (2018). Serán Rose y Mayer los que definirán el concepto de *Universal Design for Learning* (UDL) o Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) como una serie de principios que, partiendo del empleo de las tecnologías, conseguían mejorar las posibilidades de aprendizaje en los alumnos (2002). El DUA, para estos autores, viene a unificar las evidencias científicas aplicadas a la enseñanza aprendizaje descubiertas por Bruner, Gardner y Vigotski, especialmente cuando habla de la Zona de Desarrollo Próximo.

Con el paso del tiempo, el Diseño Universal para el Aprendizaje no solo hará hincapié en el empleo de las tecnologías, sino que se va a focalizar en el concepto de currículum, hasta entonces centrado solo en un estudiante estándar, cuyo conocimiento se desarrollaba en el marco de «una cultura escrita» (Alba, 2018). Esta percepción rígida del currículo y la enseñanza suscitaba nuevas barreras en el aprendizaje de carácter emocional o afectivo, ya que determinados alumnos fracasaban académicamente debido a un modelo de enseñanza demasiado unidireccional (Meyer, Rose y Gordon, 2014) o que no conectaba con sus inquietudes psicológicas e intereses culturales (Oronoz y Sevilla-Vallejo, 2023). El enfoque denominado como Diseño Universal para el Aprendizaje ha sido desarrollado por el *Center for Applied Special Technology* (Centro de Tecnología Especial Aplicada, CAST). Las investigaciones llevadas a cabo por el CAST han descubierto cómo dentro de las complejas e infinitas redes neuronales que conectan distintas áreas del cerebro existen tres tipos de subredes cerebrales que actúan de manera decisiva en el proceso de aprendizaje y en la realización de tareas relacionadas con el procesamiento de información y ejecución (Rose, 2006; Rose y Meyer, 2002). Estas bases neurocientíficas han puesto los cimientos para la construcción del enfoque DUA (CAST, 2008; 2011). Estas redes, según Rose y Meyer (2002), son las siguientes:

- Redes emocionales (en la figura 1, en verde): Otorgan un sello emocional a las tareas;
- Redes de reconocimiento (en la figura 1, en morado): Son las encargadas de percibir la información y asignarle significados;
- Redes estratégicas (en la figura 1, en azul): Sirven para estructurar, planificar o llevar a cabo las tareas implicadas.



Figura 1

Redes cerebrales que intervienen en el aprendizaje (Rose y Meyer, 2002)

Cada red está relacionada con un principio («principios DUA»). Según el CAST (2018), existen tres:

1. *Proporcionar múltiples formas de implicación.* Este principio se vincula a las redes emocionales y trata de motivar al alumnado para que se sienta comprometido en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se refiere al «por qué» del aprendizaje, y los principios DUA que se derivan de esta red cerebral tratan de activar los conocimientos previos que el discente necesitará adquirir;
2. *Proporcionar múltiples formas de representación de la información y de los contenidos.* El presente principio DUA se relaciona con las redes cerebrales de reconocimiento. Los alumnos perciben e interpretan la información de manera diversa. Hace referencia a «qué» aprenden, es decir, a los contenidos. Las pautas DUA que se derivan de esta red cerebral logran que el alumnado adquiera los conceptos didácticos nuevos;
3. *Proporcionar múltiples formas de expresión del aprendizaje.* Este principio se organiza a partir de las redes cerebrales estratégicas. Cada alumno estructura de manera distinta la información que conoce y emplea diversas estrategias cognitivas para expresarla.

Guarda relación con el «cómo» se efectúa el aprendizaje. Las pautas DUA que se derivan de esta red cerebral logran que el alumnado exprese esos contenidos de manera eficiente y competencial.

A partir de los «principios DUA», se han desarrollado diferentes «pautas DUA» y diferentes «puntos de verificación» que tiene como objeto llevar a las aulas lo anteriormente expuesto con el objeto de flexibilizar los currículos, optimizar las posibilidades de aprendizaje y tratar de transformar las formas de enseñanza para crear contextos educativos más competenciales, digitalizados y motivantes (CAST, 2011). Las pautas DUA «proporcionan un marco de referencia y una perspectiva que permite aplicarlas a cualquier componente del currículo, ya que definen los objetivos, seleccionan los contenidos y los materiales didácticos, y evalúan los aprendizajes» (Alba Pastor, Sánchez Serrano y Zubillaga del Río, s.f.: 17); mientras que los puntos de verificación vienen a objetivar cómo llevar a cabo y valorar dichas pautas.

Ante una educación de carácter tradicional enfocada a estimular pocas áreas del cerebro y, por tanto, no generar verdaderos contextos de enseñanza-aprendizaje, los medios digitales «gracias a sus características de flexibilidad y transformabilidad, pueden facilitar enormemente la tarea de individualizar el aprendizaje para atender la diversidad del alumnado en el aula» (Alba Pastor, Sánchez Serrano y Zubillaga del Río, s.f.: 14). Sin embargo, los recursos digitales deben emplearse siempre de manera adecuada. Rose y Meyer (2002) ofrecen cuatro ventajas de los medios digitales que no se encuentran en los tradicionales, y que guardan relación con el buen uso de la tecnología:

Versatilidad	-Las tecnologías pueden guardar información y contenidos en distintos formatos -Los formatos pueden combinarse (audio, video, imagen)
Transformabilidad	-Los medios digitales pueden almacenarse y la información puede separarse del soporte -Se puede transferir la información de un medio a otro
Capacidad de marcado	-Es posible modificar el formato de la información o los contenidos, frente a los medios tradicionales
Capacidad de conexión en la red	-Los medios digitales favorecen que la información y los contenidos se relacionen entre sí, y pasar de un medio a otro con gran rapidez mediante, por ejemplo, el empleo de hipervínculos

Tabla 1

Ventajas de los medios digitales con respecto a los tradicionales (habla, texto escrito e imagen). Fuente: Elaboración propia a partir de Rose y Meyer (2002)

1.1.1. Proyecto REA-DUA

En marzo de 2018, la Consejería de Educación y Deporte aprueba el proyecto titulado «Emochila en centros públicos andaluces» en donde se contempla la posibilidad de la creación de una red de Recursos Educativos Abiertos (REA) disponible para todo el profesorado. Asimismo, la misma Administración desarrolla el proyecto REA/DUA, que cuenta actualmente con más de doscientos cincuenta REA relacionados con distintas materias del currículo de Primaria, Secundaria y Bachillerato. Dicho proyecto pretende que el alumno adquiera las competencias específicas propias de cada asignatura a partir de la creación de situaciones de aprendizaje concretas. Para ello, estos recursos disponen de guías didácticas que:

Justifican la situación de aprendizaje propuesta, el reto que el alumnado debe alcanzar, el producto final que tiene que desarrollar, la concreción curricular, la secuencia didáctica, y la explicitación de las pautas DUA, multinivelación y procesos cognitivos elegidos en cada actividad en las que se materializa la secuencia, para favorecer la atención a la diversidad del alumnado, así como los criterios de evaluación de las competencias específicas que permite evaluar y los instrumentos que facilita dicha evaluación².

² <https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portals/web/transformacion-digital-educativa/rea>

Siguiendo la terminología expuesta, en este artículo se pretende crear un recurso didáctico abierto inspirado en el REA del alumnado que propone la Junta de Andalucía a partir de los planteamientos propuestos en (Rosa, 2023). En último estudio, se esbozó una guía didáctica que relacionaba la vida y obra del escritor Gustavo Adolfo Bécquer con el patrimonio cultural sevillano. No obstante, no se llevó a cabo el diseño concreto de la situación de aprendizaje, ni se crearon las actividades de la misma (pues el objeto de este estudio era más generalista). Nos pareció, pues, conveniente materializar esta necesidad ahora y, de este modo, transferir todos los conocimientos al profesorado de Lengua Castellana y Literatura interesado (de Educación Primaria). A continuación, se justifican y proponen las actividades de esta situación de aprendizaje, y se van a relacionar temáticamente con la película *Regreso al futuro*. De esta forma, siguiendo al protagonista del film, Marty McFly, los alumnos de 5.º de Primaria estarán más motivados para la realización de las siguientes tareas planteadas.

2. APLICACIÓN DEL DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE: REGRESAMOS AL TIEMPO DE BÉCQUER

Vamos a dar una breve introducción a todos los recursos de acceso abierto y luego los desarrollaremos. Para ello, invitamos a los alumnos a que acompañen a Marty McFly, en famoso protagonista de la saga *Regreso al futuro*, dirigida por Steven Spielberg, como recurso narrativo para unir las actividades.

2.1. Clip 1. Introducción³

«¡Hola! soy Marty McFly, famoso viajero en el tiempo. He venido para conocer la verdadera historia de Gustavo Adolfo Bécquer ¿puedes ayudarme?»

³ https://drive.google.com/file/d/1iIieSABbAZhCfeCVnjxn9GBzgJp_7ezy/view?usp=sharing

2.1.1. Primer recurso educativo abierto. Nube de palabras: ayuda a Marty McFly

Marty McFly es el gran viajero en el tiempo, pero no sabe nada de Sevilla y menos de Gustavo Adolfo Bécquer. Necesita tu ayuda para conocer la verdadera historia de nuestro escritor sevillano y, de esta forma, poder empezar su aventura.

Marty y tú habéis aprendido muchos datos sobre Bécquer, Sevilla y la época en la que vivió, pero Marty nunca había salido de Hill Valley antes, y, por ahora, son demasiados datos para él. Ayúdale a encontrar las palabras más importantes:

2.2. Clip 2. Nube de palabras con Mentimeter⁴

«Vamos a empezar aprendiendo sobre Bécquer, Sevilla y la época en la que vivió ¿puedes ayudarme a encontrar las palabras más importantes?».

2.2.1. Segundo recurso educativo abierto

Mentimeter permite elaborar nubes de ideas colaborativas en el aula a partir de preguntas que el docente ha preparado y con esto el profesor se hace de los conocimientos previos del alumnado.

Marty y tú os montáis en el *DeLorean* para viajar a la Sevilla de los tiempos de Bécquer. Antes de nada, sobrevoláis la ciudad para conocerla y no perderos. Elabora un callejero con Padlet para que podáis encontrar al escritor en sus lugares preferidos.

2.3. Clip 3. Callejero con Padlet⁵

«¿Puedes ayudarme a situar los lugares más emblemáticos de la vida de Bécquer?».

⁴ <https://drive.google.com/file/d/1JGQQP2p6AwjsXrnnZYxICYN3-EyGUHDL/view?usp=sharing>

⁵ https://drive.google.com/file/d/1HLd7WYzGHjw7OgT0YkeYTvK_yISnTba4/view?usp=sharing

2.3.1. Tercer recurso educativo abierto. antología literaria con Book Creator: conocemos a Bécquer

Ahora, sí vamos a conocer a Bécquer para que nos cuente las historias y poemas con los que se hizo un autor inmortal. Vamos a recoger los textos literarios del escritor relacionados con la ciudad de Sevilla y elaborar una verdadera antología literaria.

2.4. Clip 4. Antología literaria con Book Creator⁶

«Vamos a leer y escuchar algunas de las obras de Bécquer relacionadas con la ciudad de Sevilla. Escoge algunos fragmentos que te ayuden a conocerle».

2.4.1. Cuarto recurso educativo abierto guía turística final con Padlet: es hora de regresar al futuro

Se acaba ya la aventura con Marty McFly. Él debe regresar al año 1972, y tú al futuro del siglo XXI, pero has aprendido muchas cosas y ahora debemos recogerlas en una guía para conservar todos los logros y experiencias de Bécquer.

«A partir de todo lo que habéis aprendido juntos, selecciona las informaciones más valiosas sobre la vida y obra de Bécquer y guárdalas para siempre en tu recuerdo».

2.5. Clip 5. Guía turística con Padlet⁷

«Es hora de volver a nuestro propio tiempo. Para conservar todo lo que hemos aprendido, selecciona la información más valiosa sobre la vida de Bécquer y guárdala siempre en tu recuerdo».

⁶ https://drive.google.com/file/d/1ikOPwQ_4UYrV7fhm6wu0lhyuLW9YEWbi/view?usp=sharing

⁷ <https://drive.google.com/file/d/1tgL189aU0SPWTLPLRFJwuGOarZRnCvVp/view?usp=sharing>

3. JUSTIFICACIÓN DIDÁCTICA

Con esta actividad se pretende activar los conocimientos previos en el alumnado y motivar para el desarrollo de la situación de aprendizaje. Las competencias que se van a desarrollar, según la LOMLOE y presentes en la Instrucción 11/2022 del 23 de junio, son las siguientes: la competencia en comunicación lingüística (CCL), en tanto que el alumno debe leer un texto escrito y procesar de manera crítica la información y valorarla; la competencia digital (CD), gracias al empleo de un recurso digital, Mentimeter, de una manera segura, saludable y con una clara explotación didáctica; y, finalmente, la competencia ciudadana (CC), que permite que el alumnado reconozca las manifestaciones culturales propias de su identidad local, así como el patrimonio relacionado con ella.

Mentimeter permite diseñar preguntas con diversas opciones (nube de palabras, encuestas, *quizzes* interactivos, etc.). Los alumnos pueden responder hasta diez posibles respuestas. Lo único que necesitan es un dispositivo móvil, tablet, etc., y el código que ha generado el docente para introducirlos en la actividad. Mentimeter constituye una buena herramienta para que el alumno aprenda a interactuar con el resto de la clase. Al servirnos de la versión gratuita, se va a plantear esta actividad en dos momentos. En primer lugar, el profesor diseñará una presentación en la que le preguntará a sus alumnos: «¿Conoces algún lugar de tu ciudad relacionado con Gustavo Adolfo Bécquer?». Para ello se emplea la opción, *Word Cloud* en la que, en función de las respuestas de los alumnos, se generará un mural de palabras que serán más grandes en la medida que el alumnado las repita. El empleo de distintos tamaños y colores es útil para que el docente establezca un debate en el aula, y facilite la lectura en aquellos alumnos que presenten dificultades visuales.

El segundo momento será diseñar otra plantilla interactiva en la que el profesor desarrolle una pregunta con múltiples opciones de respuesta, de la que solo una sería la verdadera. Los alumnos responderán, a través de sus dispositivos, la que crean que es la acertada. Esta cuestión será: «¿Quién piensas que fue Gustavo Adolfo Bécquer?» (Respuesta uno: un médico; respuesta dos: un científico; respuesta tres: un escritor; respuesta cuatro: un profesor; respuesta cinco: un sacerdote). Debido a que Mentimeter no permite mantener los resultados de manera permanente, se muestran dos capturas de pantalla obtenidos por un grupo de 25 personas (que simularán

ser alumnos de 5.º de Primaria).

Finalmente, se señalan los principios DUA y pautas DUA relacionados con esta actividad:

Principios DUA	Pautas: DUA
Proporcionar múltiples formas de implicación	7. Proporcionar opciones para captar el interés 8. Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia 9. Proporcionar opciones para la autorregulación

Tabla 2
Principios y pautas DUA en *Ayuda a Marty McFly*
Fuente: Elaboración propia a partir de CAST (2018)

El principio DUA empleado está directamente conectado con las redes afectivas y emocionales del cerebro. A partir de este principio, se derivan una serie de pautas que vienen a incidir en la importancia de la motivación del alumnado a la hora de activar los conocimientos previos, la necesidad de captar el interés de la clase para dirigirla hacia una resolución efectiva de la situación de aprendizaje planteada; el logro de los distintos desafíos que unificarán el reto final; la utilización del *feedback* en las respuestas del alumnado y así facilitar la autorregulación del aprendizaje; la interacción entre los alumnos o la creación de un ambiente de sana competitividad.

A continuación, se presenta un ejemplo de plantilla interactiva creada con Mentimeter:

4. CALLEJERO CON PADLET: ¡SÚBETE AL DeLOREAN!

4.1. Justificación didáctica

Esta actividad tiene como objetivo activar las tres redes cerebrales relacionadas con el aprendizaje. Es importante adoptar enfoques educativos inclusivos, multimodales y multinivelados para que todo el alumnado pueda optimizar su aprendizaje. Ahora se va a dividir la clase en distintos grupos, el primero va a diseñar la presente actividad que se elaborará en diversos ejercicios según las capacidades intelectuales del alumnado: unos se encargarán del diseño del Padlet: (escogerán la opción de mapa, el color, el tipo de fuente y añadirán algún emoticono o foto relacionada con el *DeLorean*, si lo ven oportuno); otros, que disponen de mejor visión espacial y una mayor adquisición de la competencia matemática y competencia en ciencias, tecnología e ingeniería (STEM), ubicarán las calles, monumentos y objetos artísticos relacionados con Bécquer y su biografía en el callejero de Sevilla y los conectarán formando un recorrido en el Padlet seleccionado.

Los miembros del grupo con mayores habilidades cognitivas serán capaces de introducir imágenes en estos puntos, previamente señalados en el mapa, editar una pequeña explicación sobre la relevancia de esa ubicación, colgar algún archivo adjunto, link o vídeo presente en *YouTube* (que puede ir acompañado de subtítulos)⁸, añadir alguna fotografía relacionada con los lugares que se están tratando, incluso activar la grabadora y realizar una pequeña presentación oral (este ejercicio es especialmente interesante para aquellos alumnos que presenten alguna dificultad visual o que posean un mayor desarrollo de la competencia en comunicación lingüística —CCL—). Los alumnos que tengan mayor capacitación en la competencia en conciencia y expresiones culturales (CCEC) podrán subir un dibujo realizado por ellos mismos o, bien, colgar algún fragmento de música instrumental que se relacione, de manera simbólica o emotiva, con la ubicación tratada o el movimiento artístico del escritor. Por último, para los miembros del grupo que posean mayores dificultades de aprendizaje, Padlet ofrece una opción de «no sé dibujar» en la que, por medio de un buscador, podrán añadir imágenes al callejero tan

⁸ Para más información acerca del empleo de Youtube en la educación literaria, consultar Sevilla-Vallejo (2020).

solo escribiendo las palabras clave (por ejemplo, «Catedral de Sevilla»). Durante el diseño de esta actividad, todos están desarrollando, la competencia digital (CD) y la competencia ciudadana (CC). Estos son los principios y pautas DUA implicados en esta tarea:

Principios DUA	Pautas: DUA
Proporcionar múltiples formas de implicación	7. Proporcionar opciones para captar el interés 8. Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia
Proporcionar múltiples formas de representación	1. Proporcionar opciones para la percepción 2. Proporcionar opciones para el lenguaje, las expresiones matemáticas y los símbolos 3. Proporcionar opciones para la comprensión
Proporcionar múltiples formas de acción y de expresión	4. Proporcionar opciones para la interacción física 5. Proporcionar opciones para la expresión y la comunicación 6. Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas

Tabla 3

Principios y pautas DUA en *¡Súbete al DeLorean!*

Fuente: Elaboración propia a partir de CAST (2018)

Del principio DUA «proporcionar múltiples formas de implicación», se relacionan las pautas DUA siete y ocho. Estas se organizan en diversos «puntos de verificación», que pueden resumirse de la siguiente forma práctica: el callejero literario optimiza la elección individual y la autonomía del alumno, a la vez que emplea distintas herramientas para recoger y producir información. Las actividades de la situación de aprendizaje planteadas son variadas, viables y aplicables a la vida real, pues poseen relevancia cultural. Además, en ellas se fomenta la creatividad del alumnado y, al tener distintos niveles de exigencia, así como recursos adaptados a la diversidad de aprendizaje del alumnado (vídeo, audio, texto editable, color, mapas, etc.), es posible realizar una evaluación multinivelada, propia de la enseñanza inclusiva. Con esta actividad se favorece la interacción entre el alumnado y su predisposición para aprender (Alba Pastor, Sánchez Serrano y Zubillaga, s.f.). Con respecto al objetivo

DUA «proporcionar múltiples formas de representación», podemos subrayar que la actividad presente desarrolla las pautas DUA 1 y 2. La información que procesa el alumno es asimilada de manera diversa según las redes cerebrales de cada persona. Por este motivo es necesario que se ofrezcan opciones para modificar y personalizar la información del «callejero con Padlet». De hecho, al ofrecer la posibilidad de incluir grabaciones, mapas, textos, vídeos, etc., se facilita que aquellos alumnos que posean más dificultades auditivas o visuales no tengan barreras insalvables para su aprendizaje. Por otra parte, al analizar los contenidos desde distintos formatos, se puede llegar a un conocimiento más profundo de los saberes básicos que van a trabajarse. Asimismo, el docente debe tratar de guiar el proceso de todo el grupo, simplificando la tarea global del «callejero con Padlet», organizándolo en contenidos sencillos o pequeños bloques: unos se encargarán de elaborar el mapa; otros, de insertar imágenes; mientras que el resto de las integrantes del grupo, realizarán grabaciones o editarán la información.

Por último, esa información no solo ha de ser asimilada, sino expresada empleando diversos medios y estrategias. Con la actividad «¡Súbete al DeLorean!», los alumnos disponen de más recursos para interactuar con la información que un mero libro de texto. Como es obvio, el aula precisa de ordenadores, teclado y ratones para poder manejar Padlet. Por otra parte, los alumnos que tengan dificultades auditivas o visuales pueden emplear las distintas herramientas de Padlet para lograr manifestar sus conocimientos. El profesor ha de apoyar el desarrollo del aprendizaje e incentivar la importancia del esfuerzo, ya que a partir de esta actividad se elaborará, junto con la siguiente, una guía turística final. Este producto final, al ser dividido en actividades y estar niveladas en grupos, facilita al docente poder monitorizar todo el proceso y lograr un aprendizaje más significativo. A continuación, se presenta el Recurso Educativo Abierto⁹.

⁹ <https://padlet.com/arosriv/mapa-ufx600z69vmpzoxq>

5. ANTOLOGÍA DE TEXTOS Y GRABACIÓN DE DECLAMACIONES: «¡CONOCEMOS A BÉCQUER!»

5.1. Justificación didáctica

A continuación, el alumnado, otro grupo distinto del aula, va a diseñar una antología literaria a partir de fragmentos literarios sencillos de Bécquer relacionados con la ciudad de Sevilla. Este libro estará diseñado por aquellos textos literarios del escritor que hacen referencia a Sevilla y a sus monumentos más representativos, logrando que el alumnado descubra el rico patrimonio literario y cultural de su entorno. Para lograr este producto final, nos serviremos de estas obras de Bécquer: *Rimas* (X, LIII y LXVI); *Leyendas* («Maese Pérez el organista», «La venta de Gatos»); la Carta III y IX *Desde mi celda* y, finalmente, un texto periodístico que redactó en *El Contemporáneo* (tal como se detalla en la tabla número cuatro).

La herramienta empleada será Book Creator que ofrece una infinidad de posibilidades didácticas. Esta *app* educativa permite editar libros interactivos en línea, textos, activar la grabadora para leer esos textos, incluso subtítular las grabaciones en distintos idiomas. Estas grabaciones pueden almacenarse en archivos de voz o en vídeos reales. Por otra parte, la inclusión de imágenes o fotografías de libre acceso, gracias a la cortesía de pixabay.com, permite servirse de ellas y manipularlas sin ningún problema legal ni ético. La antología va a estar diseñada con fotografías de monumentos u objetos artísticos del poeta; textos y audios de voz, figuras, grabaciones de video e hipervínculos. Book Creator es la herramienta idónea para generar situaciones de aprendizaje aptas para lograr una educación inclusiva y sin barreras, pues es especialmente útil para alumnos con problemas visuales o auditivos. Una vez terminada la antología, podrá publicarse online y servirá de base para la guía turística o producto final de esta experiencia didáctica.

Los miembros del grupo con mayores habilidades cognitivas serán capaces de editar los textos literarios de Bécquer directamente en Book Creator, así como modular el tamaño de letra, el formato y grabar el texto de la antología. Por otra parte, otros alumnos, con mayores competencias digitales, podrán activar los subtítulos de las grabaciones para visualizar lo que se escucha, y así facilitar una comprensión más global del texto y apoyar a los alumnos que tengan dificultades auditivas, mientras introducen

imágenes y las relacionan con la grabación. Los alumnos más creativos serán capaces de diseñar la portada de la antología y el color de las páginas. Los textos literarios y lugares de Sevilla que van a tratarse aparecen en la siguiente tabla. En una anterior publicación (Rosa, 2023), se justificó la relevancia de los textos seleccionados de Gustavo Adolfo Bécquer con los lugares patrimoniales u objetos artísticos de Sevilla ahora propuestos.

Lugares relacionados con Bécquer	Monumentos y objetos artísticos	Textos literarios
Mendoza Ríos,17	Dos placas conmemorativas	<i>Rima VII</i>
Patio de Banderas s/n	Reales Alcázares	<i>El Contemporáneo «fragmento»</i>
Avda. de la Constitución s/n	Catedral de Sevilla	<i>Carta IX desde mi celda «fragmento»</i>
Parque de María Luisa	Glorieta de Bécquer	<i>Rima X</i>
Laraña, 3	Panteón de Sevillanos Ilustres	<i>Rimas «fragmento Rima LXVI»</i>
Doña María Coronel, 5	Convento de Santa Inés	<i>Leyenda Maese Pérez el organista «fragmentos»</i>
Avda. Sánchez Pizjuán, 25 (antes 23)	Placa conmemorativa (robada)	<i>Leyenda La Venta de Gatos «fragmento» y texto plaza conmemorativa robada</i>
Parque del Alamillo	La cruz de Bécquer	<i>Carta III desde mi celda y leyenda La Venta de Gatos «fragmentos»</i>
Paseo de la O	Mural <i>Las golondrinas de Bécquer</i>	<i>Rima LIII</i>

Tabla 4
Lugares, monumentos, objetos artísticos y textos literarios
relacionados con Bécquer y Sevilla
Fuente: elaboración propia a partir de Rosa (2023)

Las competencias que van a desarrollarse en esta actividad son las siguientes: la competencia en la comunicación lingüística (CCL), en tanto que el alumnado ha de editar textos, efectuar grabaciones, declamar los textos y realizar las transcripciones; la competencia en conciencia y expresiones culturales (CCEC), para aquellos discentes que maqueten el libro (diseño de la portada o selección de imágenes relacionados con los lugares y textos planteados). Por último, el alumnado, en tanto que está manejando Book Creator y trabajan de manera cooperativa, están desarrollando la competencia digital (CD) y la competencia ciudadana (CC). En la siguiente tabla, se especifican los principios y pautas DUA que podrían aplicarse en esta actividad.

Principios DUA	Pautas: DUA
Proporcionar múltiples formas de implicación	7. Proporcionar opciones para captar el interés 8. Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia
Proporcionar múltiples formas de representación	1. Proporcionar opciones para la percepción 2. Proporcionar opciones para el lenguaje, las expresiones matemáticas y los símbolos 3. Proporcionar opciones para la comprensión
Proporcionar múltiples formas de acción y de expresión	5. Proporcionar opciones para la expresión y la comunicación 6. Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas

Tabla 5
Principios y pautas DUA en *Conocemos a Bécquer*
Fuente: Elaboración propia a partir de CAST (2018)

Con la creación de una antología de textos literarios, generada a través de Book Creator, logramos activar las redes afectivas del alumnado, pues permite recoger y producir información, buscar imágenes en la *app*, activar grabadoras de voz y vídeo, y ofrecer muchas posibilidades para diseñar la tipografía de libro, bien sea a partir de una plantilla prediseñada o no, así como la capacidad de emplear distintos tamaños y colores. Este primer

principio DUA se verifica con Book Creator en la medida en que los alumnos interactúan y colaboran en esta tarea cooperativa.

Asimismo, Book Creator, al desplegar su gran potencial didáctico, desarrolla otro principio DUA «proporcionar múltiples formas de representación», y logra activar la red del reconocimiento. Es posible con Book Creator modificar la información para lograr un mayor aprendizaje, decodificar textos escritos en orales y viceversa; promover la comprensión en distintos idiomas (hasta 120 lenguas), esto es especialmente relevante para alumnos inmigrantes que desconocen el castellano, ya que pueden grabar y editar texto a partir de su idioma materno. Se pueden relacionar elementos, resaltar las palabras clave y enlazar textos con hipervínculos, vídeos e incrustaciones de voz. La antología digital escrita puede estar acompañada por la grabación humana y, debido a la linealidad del formato libro electrónico, presenta los contenidos de manera progresiva, logrando una mejor asimilación en el aprendizaje.

Por último, la antología literaria elaborada por Book Creator estimula todas las redes estratégicas del cerebro y permite al alumnado que exprese todo lo que sabe en función de la situación personal de su aprendizaje. Se proporcionan múltiples fórmulas para componer o redactar la antología a partir de diversos soportes (texto, voz, mapas, música, imágenes, dibujos creados personalmente por los alumnos, etc.). Utiliza conversores de voz a texto escrito y viceversa; se pueden emplear materiales virtuales de diversa índole y activa las funciones ejecutivas en tanto que cada grupo es guiado por el docente para lograr determinadas metas (la *app* Book Creator permite que el docente pueda visualizar el trabajo que está realizando el alumnado en cada momento y dotar al alumno de los recursos que precise para poder llevar a cabo la antología literaria de manera satisfactoria)¹⁰.

¹⁰ A continuación, se presenta el Recurso Educativo Abierto:
<https://read.bookcreator.com/NE5zQljCQpgs6ElmXfIleSYw8Jk1/bsiNqhzkTlaq3k9l2B3xsw>

6. GUÍA TURÍSTICA CON PADLET: «¡ES HORA DE REGRESAR AL FUTURO!»

6.1. Justificación didáctica

Este último Recurso Educativo Abierto es una síntesis de los anteriores. Por razones de extensión, se va a exponer con brevedad, pero cada docente debería escoger qué principios y pautas DUA recogidos va a presentar en este caso. De modo que este Recurso Educativo Abierto aprovecha las características de Padlet antes descritas de una forma holística. Vamos a crear en este caso un panel con los resultados más interesantes de los Recursos Educativos Abiertos anteriormente creados¹¹. Así, el docente debe trabajar con sus alumnos para:

- Recuperar las palabras más importantes en conexión con sus conocimientos previos y los aspectos que motivaron a estos alumnos a conocer más sobre Sevilla y Bécquer;
- Escoger aquellas explicaciones de los alumnos que tuvieron mayor relevancia para entender las ubicaciones en relación con el autor. Se propone un trabajo colaborativo para que los mismos alumnos valoren qué archivos adjuntos, links, fotografías o vídeos explicativos resultan más útiles para acercarse al tiempo y la figura de Gustavo Adolfo Bécquer;
- Por último, a partir de los itinerarios de lectura elaborados por los alumnos, estos sean capaces de rescatar aquellos textos que más emociones, reconocimiento y estrategias hayan generado en ellos. El producto final se elaboraría a partir del callejero literario realizado en la actividad «Súbete al *DeLorean*», pero enriquecido significativamente con los audios, textos, links y conocimientos previos activados con anterioridad, de manera que la guía es el resultado de un trabajo colaborativo global y adecuadamente estructurado en partes que conforman un todo didáctico.

¹¹ A continuación, se presenta el Recurso Educativo Abierto:
<https://padlet.com/arosriv/clon-de-mapa-jadq3zmz9tusra7k>

7. CONCLUSIONES

Con la creación de un recurso didáctico abierto relacionado con Bécquer, la literatura en 5.º de Primaria y el patrimonio cultural de Sevilla se ha pretendido apostar por un modelo educativo acorde con las nuevas corrientes educativas que demandan que el alumnado posea un perfil más competencial y digitalizado, para que sea capaz de involucrarse en su entorno más inmediato e interactuar con él.

El enfoque Diseño Universal de Aprendizaje y los correspondientes principios y pautas DUA diseñados por el Centro de Tecnología Especial Aplicada (CAST) y, que se han aplicado a las diversas tareas de la situación de aprendizaje propuesta, vienen a reafirmar los siguientes aspectos: en primer lugar, la necesidad de conocer bien las distintas redes cerebrales que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje para activarlas y lograr, de esta forma, un aprendizaje más significativo y de calidad, tal como se desprende en el 4.º ODS de la Agenda 2030; en segundo lugar, la adaptación de contenidos o saberes básicos a las distintas maneras de aprender del alumnado logrando una educación inclusiva y multinivelada. Finalmente, lograr recursos educativos valiosos en el ámbito de la didáctica de la Lengua y la Literatura que puedan ser transferibles al resto de la comunidad docente, tal como pretende el grupo de investigación INILE (Innovación, Identidad y Literatura en Español) de UNIR.

El empleo de *apps* educativas, como Mentimeter; y de animación, como Padlet o Book Creator, ha sido especialmente adecuada para que el alumno desarrolle la creatividad, adopte distintos roles a la hora de aprender, vea en la escuela un referente para su aprendizaje y relacione la literatura con la realidad más cotidiana, creando espacios de aprendizaje cooperativos y de innovación. Agradecemos la labor desempeñada por la Junta de Andalucía, en concreto la Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional, por llevar a cabo el proyecto REA/DUA que nos ha servido de inspiración para el diseño de las actividades propuestas.

REFERENCIAS

- Alba, Carmen (2012). «Aportaciones del Diseño Universal para el Aprendizaje y de los materiales digitales en el logro de una enseñanza accesible», en *Actas del Congreso TenoNEEt*. Accesible en: <http://diversidad.murciaeduca.es/publicaciones/dea2012/docs/calba.pdf> consultado el 30/01/2013 [Acceso: 03/12/2024].
- Alba Pastor, Carmen, José Manuel Sánchez Serrano y Ainara Zubullaga del Río (s.f.). «DUA: Diseño Universal para el Aprendizaje (documento adaptado a versión 2018)». Traducción y síntesis del documento «CAST, 2001», en *Educa Dua*. Madrid: Edelvives, pp. 1-39.
- Alba Pastor, Carmen (2018). «Educación inclusiva y enseñanza para todos: El Diseño Universal para el Aprendizaje», en Carmen Alba Pastor (coord.), *Diseño Universal para el Aprendizaje: Educación para todos y prácticas de enseñanza inclusivas*. Las Rozas, Madrid: Morata, pp. 1-39.
- Arnaiz Sánchez, Pilar. (2009). «Análisis de las medidas de atención a la diversidad en la Educación Secundaria Obligatoria», *Revista de Educación* 349: 203-223.
- (2011). «Luchando contra la exclusión: buenas prácticas y éxito escolar», *Innovación Educativa* 21: 23-55.
- (2012). «Escuelas eficaces e inclusivas: cómo favorecer su desarrollo», *Educatio Siglo XXI* 30(1): 25-44.
- Arnaiz Sánchez, Pilar y Cecilia María Azorín (2012). «El edublog como herramienta de aprendizaje para todos en el entorno virtual», *Didáctica, Innovación y Multimedia* 24. Accesible en: <http://www.pangea.org/dim/revista24> [Acceso: 03/12/2024].
- Azorín Abellán, Cecilia María y Pilar Arnaiz Sánchez (2015). «Una experiencia de innovación en educación primaria: medidas de atención a la diversidad y diseño universal del aprendizaje», *Tendencias Pedagógicas* 22: 9-30. Accesible en: <https://revistas.uam.es/tendenciaspedagogicas/article/view/2039> [Acceso: 03/12/2024].

- Cast (2011). *Universal Design for Learning guidelines version 2.0*. Accesible en: <https://wvde.state.wv.us/osp/UDL/4.%20Guidelines%202.0.pdf> [Acceso: 03/12/20224].
- (2018). *Universal Design for Learning Guidelines*. Versión traducida al español. Accesible en: http://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_esquema_resumen.pdf [Acceso: 03/12/20224].
- Katz, Jennifer (2013). «The Three Block Model of Universal Design for Learning (UDL): Engaging students in inclusive education», *Canadian Journal of Educational Administration and Policy* 36(1): 153-194.
- Meyer, Anne, Rose, David y Gordon, David (2014): *Universal design for learning: Theory and Practice*. Wakefield, MA: CAST Professional Publishing.
- Muntaner Guasp, Joan y Joan Jordi (2010). «De la integración a la inclusión: un nuevo modelo educativo», en Pilar Arnaiz, M.^a Dolores Hurtado y Francisco Javier Soto (coords.), *25 años de integración escolar en España*. Murcia: Consejería de Educación, Formación y Empleo, pp. 1-24.
- Oronoz Rodríguez, Soraya y Santiago Sevilla-Vallejo (2023). «The story as a tool for moral bioimprovement and preservation of cultural heritage», *International Journal of Multicultural Education* 16(1): 221-237.
- Parrilla Latas, Ángeles (2022). «Acerca del origen y sentido de la Educación Inclusiva», *Revista de Educación* 327: 11-29.
- Rose, David H. (2006). «Universal Design for Learning in postsecondary education: reflections and principles and their application», *Journal of postsecondary education and disability* 19(2): 135-151.
- Rose, David H. y Anne Meyer (2002). *Teaching every student in the digital age: Universal Design for Learning*. Alexandria: Association for supervision and curriculum development.
- Rosa, Álvaro (2023). «‘Sigue los pasos de Bécquer’: una situación de aprendizaje en espacios innovadores y entornos digitalizados: AdF y modelo SAMR», en Santiago Sevilla-Vallejo (ed.), *Didáctica e identidad en la literatura en español*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, pp. 87-114.

- Santa María, Teresa, Laura Aliaga y Álvaro Rosa (2021). «Renovarse o morir: enseñar Lengua y Literatura en el siglo XXI», en Alba Vico Bosch, Luisa Vega Caro y Olga Buzón-García (coords.), *Entornos virtuales para la educación en tiempos de pandemia: perspectivas metodológicas*. Madrid: Dykinson, pp. 24-46.
- Sevilla-Vallejo, Santiago (2020). «Aprendizaje cooperativo y redes sociales. Propuesta *booktuber* para la educación literaria», en *Contribuciones de la tecnología digital en el desarrollo educativo y social*. Eindhoven: Adaya Press: pp. 188-200
- UNESCO (2015). *Educación 2030: Declaración de Incheon y Marco de Acción para la realización del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4: Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos*. Accesible en:
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656_spa
[Acceso: 03/12/2024].