

PAISAJES DE APRENDIZAJE: INNOVACIÓN, INCLUSIÓN Y TECNOLOGÍA

Índice

	3
1.1. Introducción	3
1.2. La digiculturalidad como marco pedagógico para la enseñanza de las Ciencias Sociales	3
1.3. Competencia digital y humanidades digitales: nuevos retos educativos	5
1.4. Paisajes de aprendizaje: escenarios educativos personalizados para una enseñanza inclusiva, digital y humanística	
1.4. Referencias bibliográficas	
A fondo	13

1.1 INTRODUCCIÓN

En el ámbito de la Didáctica de las Ciencias Sociales, y de manera particular en la formación inicial del profesorado de Geografía e Historia, resulta imprescindible reflexionar sobre cómo las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), o tecnologías digitales, pueden contribuir a la construcción de entornos educativos inclusivos, interculturales y digitalmente competentes. Se trata, además, de una cuestión especialmente relevante en el **Máster Universitario en Didáctica de las Ciencias Sociales: Geografía e Historia en Enseñanza Secundaria y Bachillerato**, donde abordamos la necesidad de preparar a los docentes para enseñar en contextos cada vez más diversos, complejos y profundamente mediados por la tecnología, a los que se suma además la reciente irrupción de la inteligencia artificial, presente ya de forma muy directa en la práctica educativa y en la formación del profesorado, aunque no constituya el eje específico de este tema.

En este marco cobra sentido el concepto de digiculturalidad, entendido como un enfoque que integra competencia digital e interculturalidad y que permite comprender cómo la tecnología puede ponerse al servicio de una educación más humana, participativa e inclusiva. A partir de esta idea, adquieren especial relevancia las comunidades virtuales de aprendizaje y la ciudadanía digital, entendida aquí, desde la perspectiva de la didáctica y de la formación del profesorado, no solo como un uso seguro y responsable de la tecnología, sino como la capacidad de participar críticamente en la cultura digital, interpretar sus lenguajes y discursos, reconocer sus implicaciones éticas y sociales y actuar de manera democrática en entornos conectados (UNESCO, 2024).

En este escenario, marcado además por la incorporación reciente de la inteligencia artificial en el ámbito educativo, el uso de la tecnología digital se vincula no solo con el desarrollo de destrezas técnicas, sino también con la formación de un profesorado capaz de enseñar a interpretar, convivir y participar críticamente en la cultura digital contemporánea.

obre esta base, este tema aborda la evolución de la competencia digital que lejos de reducirse a un dominio instrumental de herramientas. Esta competencia se relaciona estrechamente con la alfabetización mediática, el pensamiento crítico y la ciudadanía digital, aspectos fundamentales en la formación docente actual.

En esta misma línea, introducimos el campo de las Humanidades Digitales, cuya convergencia entre métodos nuevas posibilidades didácticas para la enseñanza de las Ciencias Sociales mediante archivos digitalizados, cartografías interactivas, repositorios patrimoniales y recursos para el análisis textual y visual.

Apartir de este recorrido conceptual y pedagógico, el tema se centra en los paisajes de aprendizaje como una estrategia metodológica especialmente adecuada para diseñar experiencias educativas personalizadas, accesibles y motivadoras.

En definitiva, este tema propone una mirada integrada en las Humanidades Digitales y los paisajes de aprendizaje se presentan como dimensiones complementarias para pensar la enseñanza de las Ciencias Sociales en clave inclusiva, crítica e innovadora.



1.2 LA DIGICULTURALIDAD COMO MARCO PEDAGÓGICO PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES

Vivimos en la sociedad de la información, donde los centros educativos responden a los cambios derivados de la expansión del uso la tecnología digital incide, de manera directa, en la transformación social, cultural y educativa. Este escenario, caracterizado por la globalización y la digitalización del conocimiento, se alinea con lo que diversas instituciones internacionales han denominado sociedad del conocimiento, en la que el intercambio globalizado de información y el uso de herramientas digitales influyen profundamente en los modos de interacción

humana y, por extensión, en los entornos escolares. Autores como Leiva et al. (2022) subrayan que estos cambios obligan al sistema educativo a redefinir sus roles y estrategias para responder a una realidad cada vez más digital, conectada y culturalmente heterogénea. Las tecnología digital, además de facilitar tareas en digitales, generan espacios de encuentro e interacción entre personas de diferentes países y culturas, permitiendo superar barreras de distancia y favoreciendo la comunicación intercultural.

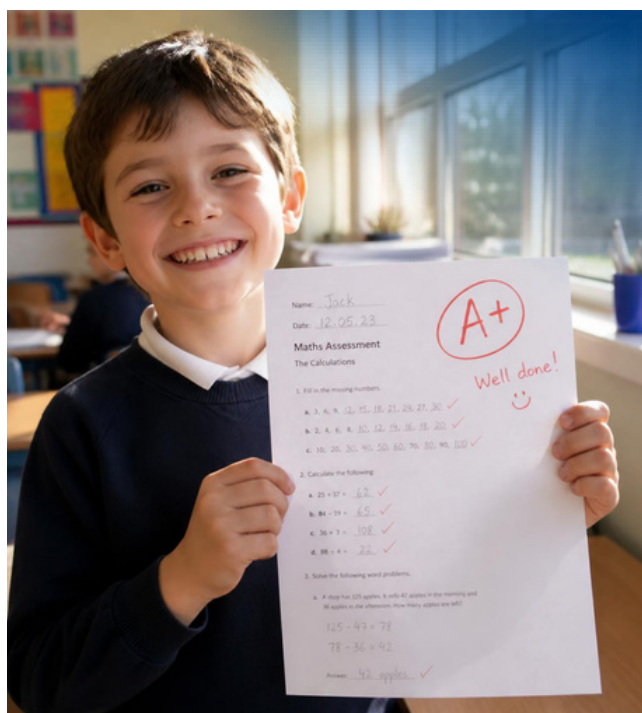


En este sentido, se convierte en un recurso pedagógico clave para promover el conocimiento mutuo, el diálogo y la comprensión entre culturas (Garrote et al., 2018). No se trata únicamente de incorporar dispositivos o plataformas, sino de otorgarle un sentido educativo orientado a la inclusión y a la participación.

En este sentido, la creciente presencia de recursos digitales en los centros educativos, sumada al aumento de alumnado culturalmente diverso, plantea retos pedagógicos significativos que, para afrontarlos, es necesario que el profesorado desarrolle tanto competencias digitales como competencias interculturales que le permitan gestionar la diversidad desde una perspectiva inclusiva (García-Vita et al., 2021; Fuentes et al., 2019; UNESCO, 2020).

El desarrollo de estas competencias se vuelve significativo cuando el conocimiento digital permite acceder a otras culturas, generar diálogo y facilitar el reconocimiento mutuo. Desde esta perspectiva pedagógica, la tecnología deja de verse como un mero instrumento de transmisión de contenidos para convertirse en un medio de interacción, cooperación y construcción compartida del conocimiento, un principio fundamental de la educación intercultural contemporánea (Rodríguez, 2015; García et al., 2018) y es cuando, en este contexto, emerge el concepto de digiculturalidad.

LA EDUCACIÓN INTERCULTURAL AYUDA AL ALUMNADO A CONSTRUIR SU PROPIA IDENTIDAD CULTURAL MIENTRAS APRENDE A RESPETAR Y CONVIVIR CON OTRAS CULTURAS. PARA ELLO, ES ESENCIAL DESARROLLAR COMPETENCIAS INTERCULTURALES, ENTENDIDAS COMO UN CONJUNTO DE HABILIDADES, ACTITUDES Y ESTRATEGIAS QUE PERMITEN COMPRENDER OTRAS REALIDADES Y RELACIONARSE DE FORMA POSITIVA Y RESPETUOSA EN CONTEXTOS DIVERSOS.



Autores como Borrero y Yuste (2011), Leiva y Almenta (2013) introducen el término digiculturalidad para explicar la multiculturalidad favorecida por el uso de las TIC. Desde esta perspectiva, la digiculturalidad se concibe como una competencia digital orientada a valorar y conocer la diversidad cultural, utilizando herramientas digitales para promover redes educativas interculturales basadas en la cooperación, la interacción y el reconocimiento positivo de la diferencia. Se trata pues de una tendencia educativa que impulsa modelos pedagógicos más humanos, inclusivos y participativos, donde la tecnología digital deja de ser un recurso accesorio para convertirse en un elemento didáctico que permite generar aprendizajes innovadores, creativos e inclusivos (Leiva y Postolache, 2017).





LO RELEVANTE DE LA TECNOLOGÍA DIGITAL NO RADICA ÚNICAMENTE EN FACILITAR EL ACCESO A LA INFORMACIÓN, SINO EN SU POTENCIAL PARA AMPLIAR LA COMUNICACIÓN INTERPERSONAL MÁS ALLÁ DE LAS LIMITACIONES ESPACIO-TEMPORALES, PROMOViendo LA CONSTRUCCIÓN COOPERATIVA, PARTICIPATIVA Y DEMOCRÁTICA DEL CONOCIMIENTO EN ENTORNOS DIGITALES.

En este proceso adquieren un papel fundamental las comunidades virtuales de aprendizaje (CVA), definidas como grupos de personas que comparten un propósito común de aprendizaje y trabajan colaborativamente mediante entornos tecnológicos conectados (Martínez-Gil et al., 2023). Desde una perspectiva intercultural, estas comunidades se convierten en espacios telemáticos de encuentro y diálogo, donde el intercambio de experiencias contribuye al desarrollo de la conciencia intercultural y al reconocimiento del valor educativo de la diversidad.

En el ámbito de la enseñanza de las Ciencias Sociales, las CVA representan escenarios idóneos para que el alumnado compare experiencias históricas, sociales y geográficas diversas, ejerza una ciudadanía digital activa y desarrolle habilidades críticas para convivir en contextos multiculturales. Así pues, la digiculturalidad actúa aquí como motor de innovación educativa al favorecer modelos pedagógicos más inclusivos, en red e interculturales (Hinojo y Leiva, 2022; Leiva et al., 2022).

1.3. COMPETENCIA DIGITAL Y HUMANIDADES DIGITALES: NUEVOS RETOS EDUCATIVOS

Desde sus primeras formulaciones a finales del siglo XX, la competencia digital ha dejado de entenderse como un mero dominio instrumental de herramientas tecnológicas para configurarse como un marco más amplio, complejo y crítico. Hoy se concibe como una competencia que no solo implica acceder, usar y producir información en entornos digitales, sino también interpretar discursos, cuestionar sesgos, reconocer desinformación y participar de manera ética y responsable en la esfera pública digital (Santisteban et al., 2020; Escribano-Muñoz et al., 2024).



Desde sus primeras formulaciones a finales del siglo XX, la competencia digital ha dejado de entenderse como un mero dominio instrumental de herramientas tecnológicas para configurarse como un marco más amplio, complejo y crítico. Hoy se concibe como una competencia que no solo implica acceder, usar y producir información en entornos digitales, sino también interpretar discursos, cuestionar sesgos, reconocer desinformación y participar de manera ética y responsable en la esfera pública digital (Santisteban et al., 2020; Escribano-Muñoz et al., 2024).

Esta evolución se ha visto reflejada en marcos internacionales como DigComp, cuya versión más reciente, DigComp 3.0, define la competencia digital como un conjunto integrado de conocimientos, habilidades y actitudes necesarios para aprender, trabajar y participar en la sociedad digital de forma crítica, segura y responsable (Cosgrove & Cachia, 2025;

En este contexto, la competencia digital se entrelaza de forma directa con el pensamiento crítico, la alfabetización mediática y la ciudadanía digital. Buckingham (2003) subraya que la alfabetización mediática debe entenderse como la capacidad para analizar críticamente los mensajes y discursos que circulan en los medios, identificar sesgos, valorar la fiabilidad de las fuentes y

comprender las implicaciones sociales y culturales de la tecnología. Por ello, su incorporación en la formación inicial del profesorado resulta imprescindible para desarrollar la capacidad de interpretar discursos, analizar fuentes digitales, comprender fenómenos sociales contemporáneos y construir relatos históricos y geográficos desde una mirada fundamentada.



Buckingham (2003) subraya que la alfabetización mediática debe entenderse como la capacidad para analizar críticamente los mensajes y discursos que circulan en los medios, identificar sesgos, valorar la fiabilidad de las fuentes y comprender las implicaciones sociales y culturales de la tecnología. Por ello, su incorporación en la formación inicial del profesorado —especialmente en áreas como las Ciencias Sociales— resulta imprescindible para desarrollar la capacidad de interpretar discursos, analizar fuentes digitales, comprender fenómenos sociales contemporáneos y construir relatos históricos y geográficos desde una mirada crítica y fundamentada.



En paralelo, durante las dos últimas décadas ha emergido con fuerza el campo de las Humanidades Digitales (HD), un ámbito interdisciplinar que combina la tradición humanística con los métodos, herramientas y lenguajes propios de la tecnología digital. Su origen académico suele situarse en los trabajos de Schreibman, Siemens y Unsworth (2004) quienes definieron las HD como un conjunto de prácticas que aplican métodos computacionales al estudio.

Posteriormente, autores como Burdick et al. (2012) o Berry (2012) ampliaron esta definición, entendiendo las Humanidades Digitales como un campo que no solo usa tecnologías digitales, sino que reflexiona críticamente sobre ellas y transforma los modos de investigar, enseñar, crear y difundir conocimiento en las humanidades.

LAS HUMANIDADES DIGITALES CONSTITUYEN UN CAMPO INTERDISCIPLINAR QUE COMBINA LAS HUMANIDADES Y LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES PARA INVESTIGAR, INTERPRETAR, CREAR Y DIFUNDIR CONOCIMIENTO CULTURAL, HISTÓRICO Y SOCIAL

Este enfoque enriquece la enseñanza y la investigación al ofrecer nuevas formas de analizar fenómenos culturales y sociales, al tiempo que contribuye al desarrollo de una competencia digital más crítica, reflexiva y pedagógicamente significativa

Ahora bien, para que estos planteamientos no queden únicamente en el plano conceptual, resulta necesario traducirlos en propuestas metodológicas concretas que permitan articular la competencia digital, las Humanidades Digitales y la atención a la diversidad en experiencias de aprendizaje significativas. Es en este punto, es donde cobran especial interés los paisajes de aprendizaje, entendidos como escenarios educativos personalizados que integran contenidos, competencias, itinerarios diversos y recursos digitales para ofrecer una respuesta inclusiva, flexible y motivadora.



1.4. PAISAJES DE APRENDIZAJE: ESCENARIOS EDUCATIVOS PERSONALIZADOS PARA UNA ENSEÑANZA INCLUSIVA, DIGITAL Y HUMANÍSTICA

En la actualidad, la consideración de conceptos como el Big Data o la Inteligencia Artificial en el ámbito educativo ha impulsado el desarrollo de los entornos inteligentes de aprendizaje (Smart Learning Environments), entendidos como espacios en los que la tecnología favorece experiencias flexibles, accesibles y adaptadas a las necesidades del alumnado (García-Tudela et al., 2021). En este marco, los paisajes de aprendizaje se presentan como una herramienta pedagógica especialmente valiosa, ya que permiten diseñar propuestas formativas que atienden a la diversidad y responden a las demandas de una sociedad profundamente digitalizada (Tomé et al., 2021). Su interés no reside únicamente en su componente visual o tecnológico, sino en su capacidad para articular contenidos curriculares, retos, actividades e insignias dentro de un entorno en el que el estudiantado puede seguir distintos itinerarios de aprendizaje

LOS PAISAJES DE APRENDIZAJE PUEDEN ENTENDERSE COMO ITINERARIOS DIGITALES O ESCENARIOS VISUALES QUE OFRECEN EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVAS, ADAPTADAS A LOS INTERESES, CAPACIDADES, MOTIVACIONES Y RITMOS DE CADA ESTUDIANTE. A DIFERENCIA DE LOS MAPAS CONCEPTUALES TRADICIONALES, NO SE LIMITAN A ORGANIZAR INFORMACIÓN, SINO QUE PERMITEN CONSTRUIR RUTAS DIVERSAS Y FLEXIBLES, FAVORECIENDO UNA PARTICIPACIÓN MÁS ACTIVA DEL ALUMNADO EN SU PROPIO PROCESO DE APRENDIZAJE.

Esta flexibilidad los convierte en una herramienta clave para minimizar barreras para el aprendizaje y la participación, en consonancia con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y con una concepción inclusiva de la enseñanza (Sánchez & Duk, 2022).

Desde esta perspectiva, los paisajes de aprendizaje se vinculan directamente con el desarrollo de la competencia digital, ya que implican buscar, seleccionar, producir y comunicar información en entornos digitales. No obstante, su valor pedagógico va más allá del uso instrumental de herramientas, puesto que, al integrar metodologías activas, itinerarios personalizados y procesos de autorregulación, favorecen una competencia digital crítica, creativa y pedagógicamente significativa (Gisbert & Lázaro, 2015). Esta cuestión resulta especialmente relevante en la formación inicial del profesorado, donde no basta con conocer recursos tecnológicos, sino que es necesario aprender a incorporarlos de forma coherente con los objetivos curriculares, la inclusión y el pensamiento crítico (Instefjord & Munthe, 2017)



Del mismo modo, los paisajes de aprendizaje constituyen un marco idóneo para incorporar las Humanidades Digitales, entendidas como un campo interdisciplinar que combina métodos humanísticos y tecnologías digitales para analizar, representar, visualizar y difundir conocimiento cultural (Escribano et al., 2025).

Esta convergencia permite integrar en el aula recursos como archivos históricos digitalizados, colecciones patrimoniales, mapas interactivos, repositorios documentales, líneas del tiempo o herramientas de análisis textual y visual. De este modo, el futuro profesorado puede experimentar nuevas formas de investigar, interpretar y comunicar conocimiento histórico, cultural y social, al tiempo que fortalece su propia competencia digital. En el ámbito de las Ciencias Sociales, los paisajes de aprendizaje resultan especialmente pertinentes, ya que permiten diseñar propuestas en las que el alumnado compara experiencias históricas, sociales y geográficas, interpreta fuentes desde una perspectiva crítica y construye conocimiento de manera activa. Además, el uso de recursos propios de las Humanidades Digitales facilita el tratamiento didáctico de contenidos complejos.

	 LINGÜÍSTICO-VERBAL	 LÓGICO-MATEMÁTICA	 INTERPERSONAL	 INTRAPERSONAL	 CORPORAL-CINESTÉSICA	 MUSICAL	 VISUAL-ESPACIAL	 NATURALISTA
CREAR Diseña / idea								
EVALUAR Revisa / prueba								
ANALIZAR Organiza								
APLICAR Usa / ejemplifica								
COMPRENDER Compara								
RECORDAR Define, describe								

Fuente.
Hernando
(2016). Matriz
paisaje de
aprendizaje.
Captura del
libro Viaje a la
escuela del
siglo XXI (CC
BY-NC-ND)

Así, los paisajes de aprendizaje no solo contribuyen a la adquisición de saberes, sino también al desarrollo de habilidades de análisis, interpretación, fundamentales para una ciudadanía digital crítica y comprometida. Desde el punto de vista metodológico, el diseño de un paisaje de aprendizaje exige una planificación cuidadosa. Los trabajos revisados destacan la utilidad de organizar estas propuestas mediante una matriz que combina la teoría de las inteligencias múltiples (Gardner, 2012) y la taxonomía de Bloom, dando lugar a 48 casillas desde las que es posible diseñar actividades variadas, con distintos niveles cognitivos y diferentes estilos de aprendizaje (Hernando, 2015).

LOS PAISAJES DE APRENDIZAJE CONSTITUYEN UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA ESPECIALMENTE ADECUADA PARA UNA EDUCACIÓN INCLUSIVA, DIGITAL Y HUMANÍSTICA. SU VALOR RESIDE EN LA POSIBILIDAD DE INTEGRAR, EN UNA MISMA ESTRUCTURA FLEXIBLE Y COHERENTE, EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL, LA INCORPORACIÓN DE LAS HUMANIDADES DIGITALES, LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD, EL APRENDIZAJE PERSONALIZADO Y EL USO DE METODOLOGÍAS ACTIVAS. PARA LA FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO, Y ESPECIALMENTE PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES, REPRESENTAN UNA VÍA SÓLIDA PARA DISEÑAR EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE MÁS ABIERTAS, CREATIVAS Y CONECTADAS CON LOS RETOS CONTEMPORÁNEOS.

La evaluación ocupa también un lugar central en los paisajes de aprendizaje, ya que no se entiende como una comprobación final de resultados, sino como un proceso integral, continuo y regulador del aprendizaje. En este sentido, la evaluación permite no solo valorar el progreso del alumnado, sino también revisar la adecuación de los recursos, la eficacia de las estrategias didácticas y la pertinencia de los itinerarios diseñados. De este modo, se incorpora evaluación formativa y sumativa, retroalimentación personalizada, autoevaluación y reajuste de las rutas de aprendizaje en función del avance de cada estudiante, favoreciendo que el alumnado asuma un papel más activo y responsable en su propio proceso formativo (Mosquera, 2019).

En este sentido, cobra especial relevancia la evaluación auténtica pues su valor reside en que no se limita a medir la reproducción de contenidos, sino que pone el foco en la aplicación práctica del conocimiento, en el desarrollo de competencias y en la capacidad para resolver problemas, tomar decisiones, argumentar o crear productos con sentido. Por lo que se alinea plenamente con la lógica de los paisajes de aprendizaje, donde cada itinerario puede ofrecer distintas formas de acceder al conocimiento, demostrar lo aprendido y avanzar de manera personalizada. A ello se suma el potencial de las herramientas digitales, que amplían las posibilidades de seguimiento, reflexión y personalización educativa. Cuestionarios en línea, diarios de aprendizaje, foros, portafolios digitales.

Del mismo modo, el análisis de datos procedentes de las actividades, junto con las encuestas de satisfacción o las reuniones de revisión, facilita la adaptación continua de los itinerarios, de manera que la evaluación no cierre el aprendizaje, sino que lo impulse y lo reoriente. Así, en los paisajes de aprendizaje, evaluar supone acompañar, orientar y ofrecer al alumnado múltiples oportunidades para comprender su progreso, mejorar sus producciones y avanzar desde una experiencia de aprendizaje más reflexiva, inclusiva y motivadora.

EN LOS PAISAJES DE APRENDIZAJE, LA EVALUACIÓN DEBE CONTEMPLARSE DESDE UNA PERSPECTIVA CONTINUA, FORMATIVA Y AUTÉNTICA, COMBINANDO DISTINTOS INSTRUMENTOS Y MOMENTOS PARA RECOGER EVIDENCIAS VARIADAS DEL APRENDIZAJE. ESTA DIVERSIDAD PERMITE AJUSTAR LOS ITINERARIOS, ATENDER A LA HETEROGENEIDAD DEL AULA Y OFRECER AL ALUMNADO DISTINTAS FORMAS DE DEMOSTRAR LO QUE SABE, COMPRENDE Y ES CAPAZ DE HACER.

Ideas para desarrollar la evaluación en un paisaje de aprendizaje - **Antes** de empezar, puedes incluir una actividad diagnóstica breve para conocer los saberes previos del alumnado y orientar los itinerarios.

- **Durante** el recorrido, funciona muy bien combinar pequeñas evidencias: diarios de aprendizaje, retos breves, foros, mapas conceptuales, comentarios sobre fuentes o mini productos digitales. - **Para** la retroalimentación, puedes alternar feedback del docente, coevaluación entre iguales y autoevaluación con una rúbrica sencilla. - **Como** evaluación auténtica, conviene plantear productos con sentido social o cultural: una línea del tiempo comentada, una exposición virtual, un repositorio de fuentes, un mapa interactivo o una presentación argumentada. - **Al** final del paisaje, el alumnado puede cerrar con una reflexión metacognitiva: qué ha aprendido, qué dificultades ha tenido, qué estrategias le han funcionado mejor y qué itinerario ha seguido.

A partir de estas ideas, la siguiente tabla 1 recoge algunos momentos, finalidades e instrumentos que pueden orientar el diseño de la evaluación en un paisaje de aprendizaje.

Tabla 1. Instrumentos y herramientas para la evaluación en paisajes de aprendizaje

Instrumento	Para qué sirve	Herramientas digitales posibles
Cuestionario inicial	Detectar ideas previas	Google Forms, Kahoot, Socrative
Diario de aprendizaje	Favorecer reflexión y metacognición	Google Docs, Padlet, Seesaw
Rúbrica	Clarificar criterios y orientar la tarea	CoRubrics, Google Classroom, Canva
Portafolio digital	Recoger evidencias del proceso	Google Sites, Wakelet, Genially
Foro o muro colaborativo	Promover debate y coevaluación	Padlet, Moodle, Teams
Producto final	Valorar aplicación auténtica del aprendizaje	Genially, Canva, StoryMap, vídeo o podcast

Elaboración propia

1.4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Berry, D. M. (2012). *Understanding digital humanities*. Palgrave Macmillan.

Buckingham, D. (2003). *Media education: Literacy, learning and contemporary culture*. Polity Press

Burdick, A., Drucker, J., Lunenfeld, P., Presner, T., & Schnapp, J. (2012). *Digital_Humanities*. MIT Press.

Borrero, R., & Yuste, R. (2011). *Digiculturalidad.com. Interculturalidad y TIC unidas en el desarrollo del enfoque competencial del currículum*. En L. Leiva & R. Borrero (Coords.), *Interculturalidad y escuela. Perspectivas pedagógicas en la construcción comunitaria de la escuela intercultural* (pp. 145–164). Octaedro

CAST. (2024). *Universal Design for Learning Guidelines version 3.0 [graphic organizer]*. CAST.

Castellví Mata, J., Andreu Mediero, B., Díez Bedmar, M. del C., Escribano Muñoz, C., Gil Carmona, F., & Vidal Prades, E. D. (2024). *Literacidad crítica y valores democráticos: relatos hegemónicos y alternativos en educación primaria*. En J. I. Ortega Cervigón, J. Á. Sánchez Rivera, & N. González Monfort (Eds.), *El currículum de las Ciencias Sociales: enseñanza-aprendizaje desde las culturas y los valores democráticos* (pp. 55-62). Octaedro.

Cosgrove, J., & Cachia, R. (2025). *DigComp 3.0: European Digital Competence Framework*. Publications Office of the European Union

Escribano-Muñoz, C., Gil-Fernández, R., & Calderón-Garrido, D. (2024). *Confluencias entre pensamiento crítico y redes sociales en el ámbito educativo: Mapeo de experiencias y detección de desafíos a través de una revisión sistemática*. *Revista Complutense de Educación*, 35(2), 363-379. <https://doi.org/10.5209/rced.85615>

Escribano-Muñoz, C., de Lucas-Vicente, A., Gil-Fernández, R., & Puig-Cabrera, M. (2025). *Integrating digital humanities through “Learning Landscapes” for the development of digital competence in initial teacher training for Secondary Education*. En M. Puig Cabrera, H. R. Torrez, M. G. Ñeco Reyna, & J. Puig Guisado (Coords.), *Transforming education: Innovation for the 21st century* (pp. 22–36). Dikynson.

Escribano-Muñoz, C., de Lucas-Vicente, A., Gil-Fernández, R., & Puig-Cabrera, M. (2025). Integrating digital humanities through “Learning Landscapes” for the development of digital competence in initial teacher training for Secondary Education. En M. Puig Cabrera, H. R. Torrez, M. G. Ñeco Reyna, & J. Puig Guisado (Coords.), Transforming education: Innovation for the 21st century (pp. 22–36). Dikynson.

Fuentes, A., López, J., & Pozo, S. (2019). Análisis de la competencia digital docente: Factor clave en el desempeño de pedagogías activas con realidad aumentada. REICE, 17(2), 27–42. <https://doi.org/10.15366/reice2019.17.2.002>

García-Delgado, M. Á., Rodríguez-Cano, S., Delgado-Benito, V., & Di Giusto-Valle, C. (2023). Digital teaching competence among teachers of different educational stages in Spain. Education Sciences, 13(6), 581. <https://doi.org/10.3390/educsci13060581>

García, J. L., Pineda, A., & Rodrigo-Alsina, M. (2018). Construcción e interpretación de la comunicación intercultural en los informativos televisivos. En C. Serra et al. (Coords.), Tendencias metodológicas en la investigación académica sobre comunicación (pp. 203–216). Comunicación Social.

García-Tudela, P., Prendes, M. P., & Solano, I. M. (2021). Smart Learning Environments: A basic research towards the definition of a practical model. Smart Learning Environments, 8(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-021-00155-w>

García-Vita, M., Medina, M., Amashta, G., & Higuera, L. (2021). Socio-educational factors to promote educational inclusion in higher education. Education Sciences, 11(3), 123. <https://doi.org/10.3390/educsci11030123>

Garrote, D., Arenas, J. A., & Jiménez, S. (2018). Educación intercultural en el aula: Profesorado y TIC. Revista Prisma Social, 22, 326–345.

Gardner, H. (2012). Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica. Paidós.

Hinojo, F. J., y Leiva, J. J. (2022). Presentación. Competencia digital e interculturalidad: Hacia una escuela inclusiva y en red. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 20(2), 5-9. <https://doi.org/10.15366/reice2022.20.2>

Leiva, J. J. (2013). La interculturalidad a través de las TIC: un proceso de aprendizaje en red. Revista Didáctica, Innovación y Multimedia, 25(9).

Leiva, J. J., & Almenta, E. (2013). La digiculturalidad o la interculturalidad a través de las TIC. Etic@net, 1(13), 1–13.

Leiva, J. J., & Postolache, N. (2017). Digiculturalidad, una nueva educación para nuevas generaciones en un mundo global. En E. Corbi et al. (Coords.), La pedagogía del Mediterráneo (pp. 91–102). AFOE.

Leiva, J. J., Alcalá del Olmo, M. J., García, F. J., & Santos, M. J. (2022). Promoción de competencias interculturales y uso de las TIC. REICE, 20(2), 47–64. <https://doi.org/10.15366/reice2022.20.2.003>

Li, Y., Shao, Z., Wang, X., Zhao, X., & Guo, Y. (2019). A concept map-based learning paths automatic generation algorithm. IEEE Access, 7, 245–255.

Martínez-Gil, T., Gil-Fernández, R., Calderón-Garrido, D., & Martín-Piñol, C. (2023). Virtual learning communities mediated through Instagram: Pre-teachers as creators of environments through visual narratives. International Journal of Instruction, 16(4), 827–844. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16446a>

Mosquera, I. (2019). Paisajes de aprendizaje: personalización y atención a la diversidad. Revista UNIR.

Rodríguez, R. M. (2015). *Las TIC como ecosistema para la competencia intercultural. Profesorado*, 19(1), 309–329.

Sánchez, S., & Duk, C. (2022). *El diseño universal para el aprendizaje contextualizado. Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 16(2), 21–31.

Sánchez Mendías, J., Miñán Espigares, A., y Rodríguez Fernández, S. (2025). *Análisis del Diseño Universal de Aprendizaje-DUA y las TIC: una visión del profesorado mediante Focus Group. Aula Abierta*, 54(1), 29-37. <https://doi.org/10.17811/rifie.20871>

Santisteban, A., Castellví, J., & Díez-Bedmar, M. C. (2020). *Critical digital literacy of future teachers in the Twitter Age (La alfabetización crítica digital del futuro profesorado en tiempos de Twitter). Culture and Education*, 32(2), 185-212. <https://doi.org/10.1080/11356405.2020.1741875>

Schreibman, S., Siemens, R., & Unsworth, J. (Eds.). (2004). *A companion to digital humanities. Blackwell Publishing*.

Tomé, L., Mateos, J. M., Hernández, M. M., & Santos, M. J. (2021). *Descubriendo la presión a través de un paisaje de aprendizaje. En C. López (Ed.), Innovación en la formación de los futuros educadores (pp. 311–322)*.

UNESCO. (2020). *Inclusión y educación: Informe de seguimiento de la educación en el mundo*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374_615

UNESCO (2024). *Global citizenship education in a digital age: teacher guidelines*. <https://www.unesco.org/en/articles/global-citizenship-education-digital-age-teacher-guidelines>

Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens. Publications Office of the European Union*. <https://doi.org/10.2760/115376>

RECURSOS

VIAJE A LA ESCUELA DEL SIGLO XXI



Viaje a la escuela del siglo XXI (2015) es una guía para exploradores en distintas maneras de educar en la que su autor, Alfredo Hernando, ayuda a descubrir las escuelas más innovadoras del mundo en un viaje por centros escolares de Argentina, Colombia, Estados Unidos, Australia, Dinamarca, Austria, Portugal, Japón, Corea del Sur, Brasil, Chile, Italia, Reino Unido, China, Singapur, Nueva Zelanda, India, Barcelona, Sídney, Nueva York, San Francisco, Manchester, São Paulo...

<https://publicaciones.fundaciontelefonica.com/api/view/publication/viaje-a-la-escuela-del-siglo-xxi/897?country=null>

EJEMPLOS DE PAISAJES DE APRENDIZAJE

este espacio funciona como un repositorio de inspiración docente, útil para analizar cómo otros profesionales organizan contenidos, secuencian actividades, introducen elementos narrativos y combinan personalización, gamificación y evaluación en escenarios digitales.

[https://app.genially.com/teams/65bd012dd8a10b0014cf838c/community/search?](https://app.genially.com/teams/65bd012dd8a10b0014cf838c/community/search?s=paisaje+de+aprendizaje)

[s=paisaje+de+aprendizaje](#)



BLOG GENIALLY

Blog Genially: “Paisajes de aprendizaje” es un recurso práctico que explica los fundamentos de los paisajes de aprendizaje y ofrece orientaciones para su diseño en el aula. Presenta su relación con la taxonomía de Bloom, las inteligencias múltiples, la narrativa, la evaluación y la personalización del aprendizaje, por lo que resulta útil para planificar propuestas didácticas digitales e inclusivas.

<https://blog.genially.com/paisajes-de-aprendizaje/>

LEARNING

Paisajes de Aprendizaje: una potente herramienta educativa

Te contamos cómo sacar partido de los paisajes de aprendizaje, una potente herramienta pedagógica



Margarita
González del
Hierro



9 minutos



enero 23, 2024



DOCUMENTOS SOBRE LAS PAUTAS DEL DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE

Este recurso de EducaDUA ofrece materiales prácticos para comprender y aplicar el DUA en contextos educativos.

https://www.educadua.es/html/dua/pautasDUA/dua_pautas.htm

TAXONOMÍA DE BLOOM EN LA ERA DIGITAL

La Taxonomía de Bloom en la era digital es un recurso que adapta la taxonomía revisada de Bloom a los contextos de aprendizaje mediados por tecnologías digitales. Presenta los seis niveles cognitivos clásicos e incorpora verbos, acciones y ejemplos propios del entorno digital, lo que la convierte en una herramienta útil para planificar actividades, objetivos y evaluación en propuestas didácticas innovadoras.

<https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/TaxonomiaBloomDigital>

PAISAJES DE APRENDIZAJE: ORIENTACIONES METODOLÓGICAS PARA EL DISEÑO DE EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

EL Buscador de recursos de INTEF sobre paisajes de aprendizaje es un recurso que permite localizar propuestas didácticas, situaciones de aprendizaje, itinerarios y materiales de evaluación relacionados con el estudio de los paisajes. Incluye recursos para distintas etapas educativas, especialmente en el ámbito de las Ciencias Sociales y la Geografía, y resulta útil para planificar actividades, secuencias didácticas y propuestas de evaluación

<https://intef.es/buscar/?buscar=PAISAJES%20DE%20APRENDIZAJE>

PORTAL EDUC.AR

Portal Educ.ar es un portal educativo institucional que ofrece recursos digitales y propuestas didácticas para enseñar y aprender de manera innovadora. Incluye materiales organizados por niveles, áreas y formatos —como vídeos, textos, audios, libros digitales y recursos interactivos—, lo que lo convierte en una herramienta útil para la planificación docente y el desarrollo de proyectos educativos.

<https://www.educ.ar>

EL PAPEL DE LAS TIC EN EL DESARROLLO DE LA CIUDADANÍA INTERCULTURAL A TRAVÉS DE LA CREACIÓN DE COMUNIDADES VIRTUALES PARA LA DIGICULTURALIDAD AUTORES: JUAN J. LEIVA OLIVENCIA, NOELIA M. MORENO MARTÍNEZ Y ALICIA PEÑALVA VÉLEZ

En este capítulo del libro Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje, los autores presentan la digiculturalidad como un enfoque que une competencia digital e interculturalidad, destacando el papel de las TIC en la construcción de una ciudadanía intercultural crítica y participativa. El capítulo muestra cómo las tecnologías pueden favorecer la comunicación, el aprendizaje cooperativo y el reconocimiento positivo de la diversidad cultural. Obra completa:

<https://rua.ua.es/entities/publication/2c265a18-4fee-44be-8bfa-34db0804d84f>